SATURN • NINTENDO 64 • SUPER NES • MEGADRIVE • GAME GEAR • GAME BOY • COIN-OP

MEGA CONSOLE

N. 28 Luglio/Agosto 1996

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Matteo "MBF" Bittanti.
Hanno collaborato: Fabio "Bio Massa" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Antonio "Log" Loglisci.
Progetto Grafico: Stefano Cerioli
Grafica, impaginazione elettronica e Copertina: Puntografica di A. Valenzano Marino Corti, Veruska Rugginenti

Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Tecnico: Piero Dell'Orco
Direttore Pubblicità: Paolo Pedroni
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Produzione: Daniele Fumagalli
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli

Sede Legale:
Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) -
Redazione, Pubblicità e Sede Amministrativa:
Via XXV Aprile, 37 - 20091 Bresso (MI) - Tel. 02/66528240 Fax 02/66528222

Prezzo della rivista: L. 6.000
Arrretrato: L. 12.000

Impianti: Fo. Li. Graph - Monza (MI)
Stampa: Tiber - Brescia
La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano
Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94
Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Mean Machines Sega e Nintendo Magazine System - Emap Images UK
Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case.
Mega Console è una rivista indipendente non connessa alla Sega

IVA assolta dall'editore ai sensi dell'articolo 74 - 1º comma - Lettera "C" del DPR nº 633/72 e successive modificazioni e integrazioni.

E GUERRA SIA!

Mega Console inaugura la stagione estiva con il doppio confronto tra due eterni rivali, Sega e Nintendo. Ma questa è solo una delle forti dicotomie oppositive che infiammeranno la stagione estiva. Ve ne indichiamo qualcuna:

Saturn vs. Nintendo 64. La nuova piattaforma ludica della Premiata Ditta Yamauchi è finalmente disponibile anche in Italia presso i migliori negozi di importazione parallela insieme a due titoli, che la vostra testata preferita ha ovviamente recensito alla grande. In Giappone, il successo di Nintendo 64 è eclatante: in base ai primi dati, il giorno del lancio sono state commercializzate oltre 300,000 console. È tutto in discesa per Nintendo? Non è detto: il bittaggio non è tutto e la terza generazione di giochi previsti per la macchina Sega dimostra che la battaglia è appena cominciata.

Super Mario vs. Sonic. Si ripropone il duello tra le due icone videoludiche che hanno svolto un ruolo da protagonista nell'ambito del divertimento elettronico dei primi anni Novanta. Ancora una volta, Nintendo si affida all'idraulico italiano per riconquistare il terreno perso nei confronti di Sega e Sony, che con Saturn e PlayStation hanno conquistato oltre sei milioni di giapponesi fino a oggi. Sega si prepara invece a rilanciare il porcospino blu che ha trasformato Megadrive in un vero e proprio fenomeno di massa, effettuando un epico sorpasso sul mercato USA a danni di Nintendo, con una serie di videogiochi a 32 e 16-bit che vi presentiamo dettagliatamente nelle prossime pagine.

Shigeru Miyamoto vs. Yukj Naka. Il primo ha contribuito in maniera determinante al successo di Nintendo, creando la saga di **Super Mario** nel 1985 e, ancora prima, fondando - con **Donkey Kong** (1981) - il genere per eccellenza dell'intrattenimento interattivo su console: i giochi a piattaforme, o *platform games.* Naka, invece, è il papà di **Sonic The Hedgehog** (1991) e dell'attesissimo **Nights,** il primo videogioco surrealista per Saturn che potrete trovare recensito sul numero di settembre di **Mega Console**. Due autori, due maestri riconosciuti che si confrontano sullo stesso terreno: quello dei videogiochi a tre dimensioni.

Cartuccia vs CD-ROM: se il mercato videoludico ha ormai definitivamente adottato il disco compatto come formato del divertimento elettronico (e la scelta del DVD da parte di Matsushita, Sony e Sega non fa che confermare questo orientamento), Nintendo si affida ancora una volta alla vecchia cartridge, costosa e limitata in termini di memoria. Ma il gameplay, si sa, non abbisogna che di poche migliaia di kappa. **Tetris** insegna...

Come vedete, non mancano i motivi per godersi questo numero estivo di **Mega Console** dalla prima all'ultima pagina.
Vi aspettiamo, puntuali, a settembre.

Buone Vacanze dalla redazione di Mega Console

ARIO

RUBRICHE

MEGAMAIL 8-12
Imbucate, imbucate… ma non bucatevi, va bene?

Q & A 14-15
Chiedeteci tutto, ma non il nostro Casio…

SEGA NEWS 16-19
Ovvero, dove indirizzare le mancette raccolte in un mese (o due, dipende dai genitori che vi ritrovate)…

NINTENDO NEWS 20-24
Spese in crescendo con quel che si profila per le console della Nintendo…

SPECIALE NEON 36-38
Dalla Germania con chiarore…

WALL STREET 98
Per chi sa farsi gli affari suoi…

MEGATRIX 86-97
In cartellone: la quarta ed ultima parte della guida a Donkey Kong Country 2, il terzo capitolo della soluzione di Shining Wisdom… e naturalmente la solita ma sempre gustosa carrettata di trucchi

SATURN

BLAM: MACHINEHEAD 64-65
DECATHLETE 68-71
DESTRUCTION DERBY 60-61
DIE HARD TRILOGY 34-35
DRAGON BALL Z 84
HEART OF DARKNESS 40-43
IRON STORM 66-67
KEIOUGEKITAI 72-73
SLAM & JAM '96 74-75
SONIC 3D 30-31
SONIC X-TREME 26-28
SPACE HULK 32-33
STRIKER '96 62-63
THE NEED FOR SPEED 58-59
TUNNEL B1 36-38
VANISHING POWERS 36-38
VIPER 36-38

NINTENDO 64

PILOTWINGS 64 52-57
SUPER MARIO 64 46-51

SUPER NES

KIRBY SUPER DELUXE 76-77
OLYMPIC SUMMER GAMES 78-79
TREASURE HUNTER 80-81

GAME BOY

OLYMPIC SUMMER GAMES 82

GAME GEAR

BAKU BAKU 83

FANTASTICO!!!!
JOYSTICK COMPATIBILE
3DO-SATURN-PSX-PC + MEMORY CARD
SOLO L. 149.000
(4 JOYSTICK AL PREZZO DI 1 !!!)

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
CONSEGNA IN 24H !!!

SOFTWARE SATURN USA

ALIEN TRILOGY	129.000
BLAZING DRAGONS	129.000
EARTHWORM JIM 2	129.000
IRON STORM	129.000
NBA ACTION	129.000
NEED FOR SPEED	129.000
ROAD RASH	129.000
SHELLSHOCK	129.000
SKELETON WARRIORS	129.000
STRIKER SOCCER 1996	129.000
ULTIMATE MK3	129.000
WIPEOUT	129.000
WWF WRESTLEMANIA	129.000

OFFERTE SPECIALI !!!

BATTLE MONSTER	49.000
CHAOS CONTROL	99.000
DEADALUS	49.000
GRAND CHASER	49.000
GREATEST NINE BASEBALL	49.000
GUARDIAN HEROES	99.000
MAGIC CARPET	99.000
MEGAMAN X3	99.000
PANZER DRAGON 2	99.000
RACE DRIVIN'	49.000
SEGA RALLY	99.000
DRAGON BALL Z2	99.000
STREET FIGHTER ZERO	99.000
VAMPIRE HUNTER	99.000
LUPIN III	99.000
VIRTUA FIGHTER REMIX	49.000

NOVITA' GIAPPONESI

BOMBER MAN	129.000
DONPACHI	129.000
FATAL FURY 3	129.000
GRADIUS DELUXE	129.000
GUN GRIFFON	129.000
HYPER OLYMPICS	129.000
KING OF FIGHTER '95	139.000
NIGHTS	129.000
REVERTHION	129.000
SONIC WINGS	129.000
SPACE HARRIER	129.000
TRUE PINBALL	129.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	129.000
WORLD HEROES PERFECT	129.000

NOLEGGIO VIDEOGAMES

>•••• SATURN

MICROMEDIA A MILANO!!!
VIENI A TROVARCI IN VIALE MONTENERO 12 ANG. VIA LATTUADA (MM3 PORTA ROMANA) E POTRAI TROVARE TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA A PREZZI FANTASTICI IN 200 MQ D'ESPOSIZIONE!!!

ACCESSORI SATURN

ADATTATORE USA-JAP-EURO	59.000
ANALOG MISSION STICK	159.000
CAVO LINK MULTIPLAYER	TEL.
INTERFACCIA 7 PLAYERS	79.000
INTERFACCIA SATURN SNES	69.000
JOYPAD SEGA	69.000
MEMORY CARD	99.000
MODULATORE ANTENNA	49.000
MODULO VIDEO CD	TEL.
MOUSE	89.000
JOYPAD COMPATIBILE	59.000
VIRTUA STICK	139.000
VOLANTE+CAMBIO+PEDALI	TEL.

ACQUISTA PRESSO DI NOI LA TUA RIVISTA PREFERITA

3DO MAGAZINE
CONSOLES PLUS
GAME FAN
EDGE
JOYPAD
OFFICIAL PS-X MAGAZ.
SEGA PRO
SATURN GAMES KANZEN
WINDOWS'95 MAGAZINE
DIMENSION PS-X
SUPERPLAY
X-GEN

PREZZI A PARTIRE DA L. 10.000

PAGAMENTO RATEALE SENZA ANTICIPO E SENZA CAMBIALI

SATURN JAP 220V	499.000
SATURN USA	499.000
SATURN JAP 220V + 2 GIOCHI	549.000

PER ORDINI O INFORMAZIONI:
TEL.02/54101064 (5 LINEE R.A.)
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

MBF

È ARRIVATA POSTA?

la mitica vaschetta. fogli di protocollo infilati a forza in una busta per bigliettini d'auguri. messaggi elettronici smistati da eudora uno punto cinque punto due è uscito l'update ma cosa lo downloadi a fare che tanto hai già netscape due punto zero che ti gestisce l'e-mail. francobolli senza timbro da riciclare. trattati pieni zeppi di note fonts persino immagini a volte. ma soprattutto parole. migliaia di parole ogni mese ogni settimana ogni giorno. quelli che ciao sono un nuovo lettore. quelli che toccano e poi fuggono. quelli che a volte ritornano. quelli che non me ne andrò mai. quelli che nella busta ho messo i francobolli per una risposta privata. quelli che siete i migliori vi seguo dal numero uno pubblicatemi o mi incazzo. quelli che i videogiochi mi hanno rotto. quelli che perché non convertono sivilaisescion due vogliamo titoli profondi cacchio cosa vedo è uscito fatal fury tre non l'ho ancora preso. quelli che la creatività e l'originalità sono scomparse e anche io non mi sento bene. quelli che bella lì troppo massivo uela raga. quelli che l'ermenesi videoludica implica un'attenzione di carattere semiotico al testo elettronico come sostiene jacobson. quelli che è la settima volta che vi scrivo perché non mi pubblicate. lettera per mega mail poi apri e trovi un annuncio per wall street cribbio questo finisce nel cestino così impara. pronto paolo ho finito ti mando mega mail finita con file attachment. come quattro pagine. avevamo detto cinque. oh almeno niente quartini o mezze di pubblicità. mettile in fondo. lo so che gli inserzionisti non vogliono. uffa. così però non vale.

matteo bittanti

MEGA MAIL

MBF

ED E SUBITO DIBATTITO

IL PREZZO DEL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

intervento di Junk Food's The Best

Nostalgico Theo,
quattro righe di commento all'intervento di Andrea Fallacara di Milano: non è affatto vero che i prezzi dei giochi siano aumentati rispetto a dieci anni fa. Anzi, è vero esattamente il contrario: sono fortemente diminuiti. Mi direte: ma sei pazzo? Calma, boys, ragioniamo. All'alba degli anni '80, una cartuccia per Atari VCS; Intellivision o Colecovision costava circa 100 mila cocuzze. Right? Ok. Oggi le migliori cartucce costano intorno alle 140-150 mila papagne. Quindi il prezzo è aumentato, no? NO. I prezzi sono lievitati solo nominalmente, cioè come grandezza della cifra ma non in termini assoluti. Ricordatevi dell'inflazione. Chi di voi, se c'era già nel mondo (coscientemente), si ricorda quanto costava un ghiacciolo o un pacchetto di patatine all'epoca? Poniamo che un ghiacciolo costasse 200 lire. Bene, oggi il prezzo è triplicato. Idem con patate per le patatine (ahahahahahahah). Quindi per sostenere che i videogiochi sono diventati più cari dovrebbero prezzolare cadauno intorno alle 400,000 lire. Mi sembra di aver dimostrato l'inesattezza della tua affermazione, caro Andrea...

A VOLTE RITORNANO

L'IMPERO DEI SENSI COLPISCE ANCORA

intervento di Andrea Fallacara (Milano)

Molto **B**en **F**ornito,
sono attendibili certe leggende che circolano riguardo alla sua incredibile dote? Mah, devo aver sbagliato rivista. Comunque, se sono qui ancora a discutere è perché un colpo di luce mi illuminò nel sonno (se becco mia sorella...) e tutto questo perché ho finalmente trovato una risposta ai dubbi che mi attanagliavano da mesi. *C'era una volta*... No, beh... L'innalzamento dei prezzi dei videogiochi può essere forse ritenuto proporzionale alla loro sempre minore diffusione di massa. Ciò di cui oggi una parte degli utenti si lamenta, ed è giusto sottolinearlo, è il fatto che la pirateria, dove non abbia visto diminuire drasticamente le proprie dimensioni, abbia portato al fallimento precoce di molti sistemi a cui ci si era affezionati. Molti dei nostalgici, me compreso, rimpiangono quei tempi in cui, con sole ottomila lire, potevamo comprare dal giornalaio più di dieci giochi la settimana. Certo, sarebbe del tutto anacronistico augurarsi, alla luce degli squilibri a cui tale fenomeno ha portato, un ritorno alla pirateria che, tra l'altro, in paesi come il Giappone, è un fenomeno tutt'altro che esaurito (*no, è soprattutto diffuso nel Sud-Est asiatico, in paesi come Hong Kong, Taiwan, Corea etc., meno in Giappone, ndMBF*). Ma sarebbe al contrario corretto, da parte delle grandi case produttrici, venire incontro alle aspettative dei giocatori. Che fare, allora? Nintendo ha annunciato la commercializzazione di dischi ottici riscrivibili e questo, sulla carta, potrebbe rivoluzionare realmente il mercato videoludico, giacché permetterebbe agli utenti di personalizzare e customizzare i giochi, fino a renderne possibile lo scambio tra utenti. Ma, a mio avviso, questa è una soluzione molto, troppo "nipponica", che non troverà grande successo in Occidente, che privilegia divertimenti più immediati (vedi il diverso rapporto con gli rpg). L'unica alternativa convincente sembrerebbe allora quella del collegamento in rete, che renderebbe accessibile, a prezzi non elevati, i prodotti che gli utenti si aspettano. Anche qui, però, la prospettiva di pagare bollette astronomiche per usufruire di tale servizio può rappresentare un notevole ostacolo alla sua diffusione. A mio avviso, si potrebbe pagare solo un canone iniziale, mentre i costi successivi potrebbero essere poi ammortizzati attraverso la pubblicità. Certo, come ci insegnano i dibattiti attorno alla televisione, non si rivoluziona un business consolidato se non si dispone di adeguate tecnologie, ma credo che nemmeno Fini bollerebbe la mia proposta come meramente provocatoria. Il tempo giudicherà, per ora... *attendere, prego*

COSTI
QUEL CHE COSTI

I GIOCHI PC COSTANO MENO!

intervento di Marcello Cangialosi (Taranto)

Dando una rapida occhiata ai prezzi del software per PC e console è facile rendersi conto di una sostanziale differenza: i giochi per PC costano meno di quelli per console. Tempo fa era possibile giustificare questa differenza semplicemente considerando i maggiori costi di produzione di un supporto hardware come le cartucce rispetto ai dischetti da 3.5". Oggi, però, nonostante il comune impiego del supporto ottico/digitale (CD-ROM), le differenze persistono. Cercare di capire il motivo di tale incongruenza è lo scopo di questa lettera. Ho isolato tre sostanziali differenze nel modo di "fare software" tra console e PC e riguardano: l'imposizione del prezzo, del tempo e le licenze.

1) Imposizione del Prezzo
In ambito console, sia che si produca "pattume elettronico" o un classico, il prezzo di vendita fissato dalle case produttrici di hardware (Sega, Sony, Nintendo) secondo le loro politiche di marketing, permette di ottenere un guadagno "ingiusto", nel primo caso e "inadeguato" nel secondo, determinando una propensione da parte delle software house a realizzare titoli con basso impiego di capitali e un progressivo impoverimento della qualità media del venduto.
Nel mercato software PC, invece, il prezzo è determinato sulla base di politiche proprie dalle singola software house: esse determinano il prezzo in base alle spese sostenute, alle vendite e al prezzo fissato dalla concorrenza. Ciò non vuol dire che la qualità sia in funzione del prezzo (esistono anche per PC obbrobri venduti a prezzi irragionevoli), bensì che manca quella propensione all'impoverimento qualitativo tipica del mercato console.
In definitiva, la scelta del prezzo, cioè l'arma principale della concorrenza, mentre è determinante sul mercato PC, è ininfluente in ambito console, perché già imposto.
È chiaro che quando parlo di prezzo, mi riferisco a quello ufficiale e non a quello di importazione, la cui manipolazione operata dai negozianti ne falsa la reale entità.

2) Imposizione del Tempo
Vi siete mai chiesti perché le date di uscita dei titoli per console siano di regola puntualmente rispettate, al contrario di quelle per PC? Anche in questo caso, le strategie di marketing dei costruttori determinano oltre al prezzo, come visto sopra, anche il momento, la data di uscita in cui è meglio pubblicare un nuovo titolo. Purtroppo, non si tratta di semplici consigli, ma di un vero e proprio obbligo, di un periodo solitamente molto limitato, entro il quale il gioco finito va consegnato, pena la perdita della commissione. Tale limite non esiste se si produce software per PC o, almeno, se c'è è stabilito internamente alle software house, secondo le loro esigenze, il che sicuramente favorisce la pubblicazione di titoli accuratamente progettati, debuggati e testati e impedisce ai programmatori di addurre scuse "temporali" come è invece consuetudine in ambito console.

3) Licenze
In comunque con il sistema contrattuale per PC e Console le software house corrispondono ai programmatori che non siano interni alle stesse, oltre a una percentuale sulle vendite, anche i cosiddetti diritti d'autore, ma, caratteristica esclusiva della produzione videoludica per console, è l'obbligo di pagare anche al costruttore (Sega, Sony, Nintendo) una licenza per pubblicare un titolo per il relativo sistema, con ovvie conseguenze sul prezzo. È intuitivo, quindi, capire che tanto maggiore sarà l'ammontare del venduto, tanto minore sarà l'incidenza dei costi licenza-diritti d'autore sul singolo prodotto. Ovviamente, il venduto è direttamente collegato alla base installata. Il processo produttivo di un titolo per console, quindi, comporta dei costi e delle limitazioni notevoli a prescindere dal supporto utilizzato, sia esso CD-ROM o cartuccia.
Questo però ancora non è sufficiente a spiegare perché un titolo come **Wing Commander IV**, la cui confezione bella, robusta, attraente, che contiene una manualistica abbondante e ben sei CD-ROM, venga venduto allo stesso prezzo di un singolo CD-ROM per console caratterizzato da una penosa manualistica (ad esempio, **X-COM** per PlayStation). Il motivo va ricercato nella base installata. Il fatto che la base installata dei PC sia più vasta di quella delle console diminuisce l'incidenza dei costi fissi sul maggior numero di prodotti venduti e ciò nonostante che il fenomeno della pirateria, diffusissimo tra i PC-owners, limiti le possibilità di collocamento del prodotto, riducendo di fatto la domanda di titoli originali. Nel settore console, invece, la base installata non è sufficiente a ottenere tali economie, né mai raggiungerà livelli adeguati a causa dei tristemente noti effetti dell'evoluzione tecnologica che portano i consumatori ad abbandonare il vecchio per il nuovo troppo presto. Questo comportamento, sebbene deprecabile, è ahimè logico: appena viene annunciata l'imminente uscita di un nuovo sistema elettronico, subito il videogiocatore, soprattutto se adolescente e non autosufficiente, tenterà di vendere la sua vecchia console prima che diventi troppo obsoleta, in maniera da poterne acquistare una nuova. Ma questo porta i programmatori a dover re-imparare ogni volta un nuovo sistema operativo, e questo affligge la qualità dei giochi. Chiarito questo, ci chiediamo se noi videogiocatori abbiamo voce in capitolo. Evidentemente NO. No, perché continuiamo imperterriti a passare da console in console secondo la logica sopra esposta. No, perché continuiamo ad assecondare questa generale tendenza all'impoverimento qualitativo. No, perché il potere delle case costruttrici hardware verrà sempre più rafforzato dalle nostre continue dispute "a colpi di bit, mhz e fps".
Possiamo quindi fare poco per modificare questa situazione pur comprendendone le cause e, nell'ambito del mer-

cato parallelo, su cui forse possono influire i pecoroni che recentemente hanno affollato i negozi per acquistare **Tekken 2** a duecentomila lire, di certo non hanno aiutato. Questo comportamento evidentemente ha sincerato gli importatori sul fatto che nessuna cifra è improponibile quando si tratta di titoli attesissimi e questa convinzione è conseguenza del nostro comportamento eccessivamente euforico e poco lungimirante. Una considerazione finale: se abbiamo un peso, anche marginale, in questa facendo, lo stiamo posando sul piatto sbagliato della bilancia.

In realtà, Marcello, non esiste una sostanziale differenza di prezzo tra il software per PC e quello delle console. In Italia, i titoli ufficiali PlayStation sono venduti a un prezzo compreso tra le 99.000 e le 109.000 mila lire, tariffa analoga a quella dei nuovi prodotti PC. È altrettanto vero che l'eterogeneità dei costi di vendita al pubblico dei computer games non trova riscontro nei videogames per console. Alcune osservazioni generali: un guadagno è un guadagno, come giustifichi definizioni come "ingiusto" o "inadeguato"? Non è vero che le deadline per la consegna del lavoro da pubblicare siano maggiormente rispettate in ambito console rispetto all'ambiente PC: l'intera line-up per Nintendo 64 ha subito ritardi che farebbero impallidire i posticipi di titoli come Z, Heart of Darkness e Quake per PC. Non scorgo, inoltre, un "impoverimento qualitativo" del software per console. La scelta del prezzo di un gioco è sempre determinante in entrambi i contesti ludici. In Inghilterra e in America, le grandi catene di distribuzione e di vendita di videogames combattono una guerra a base di sconti, riduzioni e promozioni. Il fatto che in Italia non si verifichi per via dell'assenza di strutture distributive adeguate, non deve portare a conclusioni errate. Il localismo della situazione italiota non fa testo quando si prendono in considerazione "mercati seri", che poi sono gli unici che contano davvero. Inoltre, il fatto che i possessori di console a 32-bit siano numericamente inferiori a quelli PC, non legittima un'affermazione quale "la base installata delle console... non raggiungerà mai livelli adeguati" perché la situazione è in costante evoluzione (il prezzo di vendita di Saturn e PlayStation ridotto a $199 e la prospettiva di un'ulteriore riduzione natalizia sono fattori da tenere in considerazione, in questo senso) e non va dimenticato che fino a qualche anno fa, un terzo delle famiglie americane possedeva un NES e i PC erano uno strumento ludico elitario e mal supportato.

AMMESSO
E NON CONCESSO

NON SOPRAVVALUTATE IL POTERE DI NINTENDO 64

interventi di Maurizio Cartisano (Pinerolo) e Franco Filippini (Firenze)

Carissimo MBF,
sono Maurizio Cartisano, ho 27 anni e sono possessore di PSX Pal e Super Nintendo. Ti ho scritto per esporti alcune riflessioni sulla situazione attuale nel settore dei videogames. Il punto è che dopo aver cambiato bandiera e da possessore fiducioso di Megadrive, Mega CD e 32X sono passato al Super Nintendo e in seguito a PlayStation, stanco dell'incomprensibile politica Sega, per altro in difficoltà anche con Saturn, almeno all'inizio. Quello che mi lascia ulteriormente perplesso è la politica attuale di Nintendo: i continui ritardi sulla commercializzazione del Nintendo 64, prezzi che si annunciano elevati e prestazioni superiori a Saturn e PlayStation ancora tutte da dimostrare.
È proprio delle prestazioni e delle conseguenze del lancio ritardato (soprattutto in Europa) che volevo parlare: ho avuto l'opportunità di vedere un paio di demo del Nintendo 64 e francamente non ho visto quella rivoluzione che tutti aspettavano, notando che se il famigerato *clip-out* era assente, dominava nei titoli - ancora largamente incompleti, certo - un sospetto effetto nebbia all'orizzonte (**vedi Star Fox 64** e **Wave Race**: serve forse per coprire gli effetti di clipping?) e una generale mancanza di nitidezza. La cosa mi ha lasciato alquanto perplesso, considerando che i suddetti giochi arriveranno in autunno o per la fine dell'anno in Europa e che i giochi come **WipEout 2097** per PlayStation e **Virtua Fighter 3** saranno probabilmente già disponibili e avranno una qualità superiore ai titoli già menzionati. Posseggo **WipEout** e lo considero il miglior gioco di corse mai realizzato a dispetto di altri titoli notevoli ma in fondo mere conversioni da coin-op. Texture mapping e Goraud Shading in **WipeOut** eguagliano quello del Nintendo 64 e la velocità del gioco supera nettamente quella di altri titoli. Solo un Pentium a 100Mhz si potrebbero ottenere risultati simili. Vorrei sottolineare che non mi ritengo assolutamente di parte, ma cerco di fare un'analisi obiettiva di un gioco dell'ultima generazione e che, quando sarà rinnovato, darà sicuramente filo da torcere pur essendo un titolo a 32-bit. Altra osservazione è che quando il N64 sarà finalmente disponibile sul mercato, Sony e Sega e Matsushita lanceranno di lì a poco Saturn 2, PlayStation 2 ed M2 tutte a 64-bit e con potenzialità superiori - tra cui la compatibilità DVD - ad un prezzo paragonabile a quello del Nintendo 64 e con il software commercializzato a prezzi assai inferiori. **Alien Trilogy**, ad esempio, costa solo 99.000 lire, pur essendo una novità, mentre **Donkey Kong Country 2** per Super Nintendo costa ancora oggi 150.000 lire! Morale della favola: per Nintendo sarà molto difficile riscuotere il successo preventivato un anno fa. Non credo che affiancherò un N64 a PlayStation, come avevo inizialmente preventivato. Terrò il Super Nintendo, opterò per un Pentium 133 Mhz e aspetterò PlayStation 2. Sony non ha l'esperienza di Sega e Nintendo, ma secondo me è la compagnia meglio posizionata sul mercato: organizzazione e perseveranza contano più dell'esperienza, a volte. Sony docet.

Spett.le redazione di **MEGA Console**,
mi chiamo Franco Filippini, ho 25 anni, sono un possessore di Amiga e ho dei precedenti commodoriani. Premetto che ho iniziato a leggere **MEGA Console** qualche mese prima che uscisse PlayStation e tutt'oggi, pur avendo Amiga, continuo a leggervi (insieme ad altre cinque riviste del settore) per tenermi costantemente aggiornato sul software e sull'hardware che quotidianamente cresce di qualità tanto da somigliare sempre più alle sofisticate animazioni Silicon Graphics. Leggendo e rileggendo qua e là ho elaborato alcune considerazioni che vi pregherei di commentare affinché possa, come altri, trarne delle nuove. Avendo un amico possessore di PC con una configurazione molto potente, mi sono reso conto che per giocare soltanto la via dei PC è quella più lunga e più costosa da percorrere in quanto l'intervallo temporale che intercorre tra l'upgrade della propria macchina e l'uscita di prodotti sempre più esigenti dal punto di vista tecnico. Per quanto riguarda le console a 32-bit - e lo dico consapevole di scontrarmi con coloro che rimpiangono i sedici e addirittura gli otto bit, perché solo a quei tempi "*i giochi erano giochi*"), a mio parere hanno portato una ventata di aria fresca prima accessibile solo in sala giochi, determinando

nel mondo del divertimento casalingo una accelerazione tecnica dovuta all'esigenza degli sviluppatori di creare macchine ludiche sempre più simili alle controparti da sala, ma disponibili a prezzi molto più economici. So bene che ciò ha provocato qualche incertezza tra gli utenti, titubanti di fronte all'idea di fare un acquisto sbagliato, di comprare una piattaforma già condannata all'estinzione dopo pochi mesi di vita, ma credo che con l'uscita dei 64-bit, il mercato si stabilizzerà e solo i più forti sopravviveranno. Vorrei inoltre criticare la politica Nintendo che ha scelto per il N64 il formato cartuccia, annunciando nel contempo un lettore di dischi magnetici da soli 64Mbyte (il 64DD). Ritengo che la memoria sia un fattore determinante (vedi anche PC), e anche eliminando gli inutili filmati in FMV, si fa in fretta a riempire 64 Mbyte di memoria. Inoltre, considerando che tra pochi mesi verrà lanciato lo standard DVD (digital video disc) che permette di memorizzare 4,7 gigabyte pari a 133 minuti di immagini a 30 fms e senza compressione dati e a una velocità di lettura superiore al CD-ROM, come la mettiamo? Al giorno d'oggi sfidare standard consolidati significa rischiare la ghettizzazione tecnologica. Vedo meglio l'M2, che spero offrirà reali possibilità di innovazione. Purtroppo per saperlo non resta che aspettare.

PS
Perché i lettori non la smettono di invocare l'innovazione come se fosse la panacea a tutti i mali dei videogiochi? Esiste un'infinità di giochi di ogni genere ormai, e ai programmatori non resta altro che migliorare quelli già esistenti. Non mi sembra un limite, ma anzi un fattore positivo.

"VI ROMPEREMO IL GRUGNO"

SATURN VS. PLAYSTATION

interventi di Zippi (Olbia), Andrea Randi (Faenza), Andrea Sperandio (Macerata) e... ta dah, Massimiliano Vernini in persona!

MBF carissimo,
ho assistito alla magnifica arborescenza o risveglio di Saturn, negli ultimi mesi, avvenuta grazie a una triade di titoli caratterizzati da grande fascino e spessore. Ovviamente mi riferisco ai pluriełogiati **Sega Rally**, **Virtua Cop** e **Virtua Fighter 2**. L'indubbia bellezza dei games succitati ha finalmente consentito ai possessori della nera console di rialzare le loro teste e risollevare il loro morale, fino a oggi provato dalla depressione causata dalle celebri ciofeche siderali che ammorbavano la propria console e con le quali, giocoforza, dovevano convivere fingendo dolorosamente un divertimento gaudioso, falso come le banco-

note da 30 mila lire. E loro lo sapevano, ne erano perfettamente consapevoli, onde per cui e giustamente anzichenò, oggi godono come armadilli brilli! Sono sinceramente contento per loro, anzi, provo un po' di sana invidia al pensiero che non vedrò mai girare **Sega Rally** sul mio 32-bit Sony (*bah, non è detta l'ultima parola... La versione PC è in arrivo, chi sa che un giorno Sega Rally arrivi anche su PlayStation...ndMBF*). Non posso però non prendere atto, leggendo Mega Mail di maggio che (forse) i fruitori di macchine Sega si siano fatti prendere un po' troppo da un deleterio entusiasmo, il che ha portato qualcuno (vero Massimiliano?) ad esternare pareri quantomeno deliranti e vieppiù infantili sul presunto und ipotetico confronto/scontro tra PlayStation e Saturn. Ripeto: ho trovato il suo delirio epistolare davvero comico e in più punti ridicolo, soprattutto laddove inneggia alla mascotte... La mascotte... No, non voglio, non posso crederci... È troppo assurdo, **Sonic**, il più odioso agglomerato di pixel del mondo... E io che credevo che lo avessero finalmente riposto nell'apposita vaschett... ehm, in naftalina, sì! Naturalmente questo è solo il massimo vertice dell'iceberg demenziale elevato dal prodigioso Vernini, nel suo scritto. In realtà, albergano moltissimi altri spunti di grande, quanto involontaria comicità... Ad esempio, quando si prende in esame l'inverecconda potenza di Saturn, unita a una concettualità tecnica talmente complessa che non avrebbe, fino a ora, permesso agli sviluppatori la creazione di memorabili giochi... Inzomma, per realizzare un game decente alla Sega hanno dovuto forse assoldare i tecnici della Nasa? Suvvia, basta con queste cazzate! E la "potenza"? È forse così poderosa che lavorarci sopra avrebbe procurato agli sviluppatori ustioni di terzo grado?!? In tale missiva non poteva certo mancare l'elogio alla grande, inarrivabile bellezza dei giochi della "seconda repubblica" (io dico che sono solo tre!). Si fa l'esempio del magnifico **Virtua Fighter 2**, e qui sono d'accordo, lo ammetto, ma allora perché tacere l'esistenza di altrettanti capolavori appannaggio esclusivo di PlayStation? Giochi che si chiamano **Tekken, Tekken 2, Total NBA, Resident Evil, Ridge Racer Revolution**... Mi chiedo se il Vernini li abbia mai visti. Io credo di no, altrimenti non avrebbe avuto il coraggio di sostenere certi strafalcioni di parte degli del miglior Emilio Fede... Non vado oltre... Però potrei farlo... In realtà, vorrei solo che le persone si divertissero con ciò che hanno, evitando paragoni, ripicche e prese di posizioni arbitrarie e controproducenti che rischiano di sbattere il popolo videoludens indietro di cinque o sei anni (anche meno, sì) allorquando, sulle pagine dei giornali "specializzati" si arrivava all'insulto reciproco a causa della console posseduta. Posso solo sperare che si tratti di uno sporadico, isolato flashback. Anche se tu, caro MBF, mi hai deluso assai, forse volendo tirare un colpo al cerchio, uno alla moglie ubriaca piuttosto che al barile pieno. Quando ti sei soffermato, con mia grande sorpresa, sullo "spinoso" problema del nome da dare alla mascotte (nooo, ancora le mascotte) delle varie console... Me ne sbatto, se il symbol di PlayStation si chiamerà **Crash** oppure piripicchio moscio. Voglio solo divertirmi! Del resto non posso credere che solo per il fatto che Sega si chiami Sega, i suoi utenti siano delle seghe, no?

Zippi

La tua ironia è contagiosa, Zippi. Resta il fatto che la storia delle console sembra dimostrare che i personaggi-simbolo giocano un ruolo fondamentale per il successo o l'insuccesso delle varie piattaforme. Il binomio Nintendo-Mario e Sega-Sonic è entrato prepotentemente nell'immaginario collettivo e non è casuale che anche Sony sia alla ricerca di una icona di PlayStation. I portabandiera videoludici sono vere e proprie marche di riconoscimento, contribuiscono a costituire e promuovere una certa immagine e, nel caso di Super Mario e Sonic The Hedgehog, risultano spesso determinanti in quanto capaci di trainare le vendite dell'hardware meglio di altri altra applicazione ludica. Non prendiamoci in giro: Nintendo 64 È Super Mario 64, non PilotWings e tantomeno Waverace 64. Negare questa realtà è un po' come dire che la Disney avrebbe potuto benissimo fare a meno di Mickey Mouse...

PER INTERAGIRE CON MBF E LA CRICCA DI MEGA...

snail mail:
MEGA Mail, MEGA Console
corso XXV Aprile 37, 20091 Bressso (Mi)

e-mail:
mbfil@mbox.vol.it

fax:
02/66528222

Mitico MBF,
mi chiamo Andrea Faenza, ho sedici anni, posseggo un Saturn e seguo **MEGA** sin dal primo numero. Vi scrivo per rispondere alla lettera di Massimiliano Vernini, che non condivido in parecchi punti. Massimiliano afferma che Saturn è superiore a PlayStation, avvalendosi di una serie di argomentazioni valide, ma anche tralasciando alcuni aspetti importanti che qui vorrei ricordare. È indubbiamente vero che i titoli della seconda generazione Saturn siano radicalmente migliori rispetto a quelli della prima, che dal punto di vista tecnico erano assai inferiori a quelli di PlayStation: provate a confrontare **Virtua Fighter** a **Toh-ShinDen**! Ci è voluto un anno e un nuovo sistema operativo per colmare il gap tra Saturn e PlayStation. Nella quarta parte della tua lettera ("giochi bidimensionali"), hai sottolineato la superiorità di Saturn rispetto a PlayStation sui titoli bidimensionali, ma non hai affatto accennato al 3D! **WipEout** e **TohShinDen** (unici titoli PlayStation che ho potuto vedere convertiti su Saturn) sono un po' lenti, più scattosi e meno colorati degli originali, come sottolineato nelle rispettive recensioni. Infine, nulla di ciò che si è visto su Saturn tiene testa alla Rapier Class della versione PlayStation, come ha giustamente sottolineato Simon!

Cenobitica redazione di **MEGA Console**,
mi chiamo Andrea Sperandio e vi scrivo da Macerata. È vero che Saturn ha riguadagnato terreno grazie alla qualità dei suoi giochi, ma PlayStation può contare su una distribuzione capillare che Sega (in Italia, Giochi Preziosi) non ha. Qui a Macerata, ci sono almeno quattro rivenditori Sony e uno solo che tratta Saturn, per altro a prezzi proibitivi. Molti dei miei amici che si interessano solo marginalmente di console conoscono bene PlayStation, ma pochissimo Saturn. Che Giochi Preziosi abbia dimenticato la pubblicità come strumento promozionale?

Caro MBF,
sono ancora io, Massimiliano Vernini. Ringraziandoti per la pubblicazione sul numero 26 **di MEGA Mail**, vorrei aggiungere alcune cose dopo aver letto gli splendidi speciali sull'E3 apparsi sia su **MEGA** sia sulla nuova **Super PlayStation Console**, dedicata a PlayStation (per altro, ottimamente confezionata). La fiera ha confermato che la produzione ludica Sony è ormai entrata in crisi mentre Sega e Nintendo ormai guidano il settore. Sony non è stata capace di presentare altro che sequel migliorati solo graficamente di titoli vecchi (qualche esempio? **WipEout XL**, **ESPN X-Treme 2**, **Twisted Metal 2**, **Jumping Flash 2**, **DiscWorld 2**, **Destruction Derby 2** etc), mentre Sega ha presentato un sacco di giochi originali come **Virtual On**, **Virtua Fighter Kids**, **Nights, Manx TT**, un nuovissimo **Sonic The Hedgehog** e molti altri titoli che i possessori di PlayStation si sognano. Il fatto è che Sega sa realizzare videogiochi. Sony no: togliete marketing e distribuzione capillare e vi resterà ben poco in mano.

TROIANI VIDEOGAMES

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA - VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

Via Millesimo, 27 00168 Roma Tel. 06-35503634 Fax 06-35503634 e-mail: tvgmail@mbox.vol.it

orario dalle 09.00 all 13.00 e dalle 16.00 alle 20.00

SUPER NES

VERSIONE EUROPEA	
BATMAN FOREVER	65000
BOMBERMAN 2	65000
CLAYFIGHTER 2	65000
CUTHROAT ISLAND	65000
DONKEY KONG COUNTRY 2	129000
DROP ZONE	65000
FIFA SOCCER 96	129000
FOREMAN FOR REAL	65000
GODS	65000
JUDGE DREDD	65000
HAGANE	65000
ILLUSION OF TIME	69000
INCREDIBLE HULK	65000
INTERNATIONAL STARSOCCER DELUXE	129000
KID KLOWN IN CRAZY	65000
KILLER INSTICT	89000
LAWNMOWER MAN	65000
LEGEND	65000
MORTAL KOMBAT 3	129000
REVOLUTION X	65000
SEPARATION OF ANXIETY	79000
URBAN STRIKE	79000
VIRTUAL SOCCER	65000
WRESTLEMANIA	65000
YOSHI ISLAND	129000
ZELDA LINK OF PAST	65000
VERSIONE GIAPPONESE	
BHAMIT LAGOON	159000
CAPTAIN TSUBASA J (ULTIMA VERSIONE)	TEL.
DER LANGRISSER	139000
DRAGON BALL Z I	TEL.
DRAGON BALL Z 3	99000
DRAGON BALL Z 4	139000
DRAGON BALL Z 5	TEL.
DRAGON BALL Z 6	TEL.
DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION	TEL.
DRAGON QUEST 5	139000
ELFARIA 2	109000
EMERALD DRAGON	129000
IMPERIUM	45000
MARIO E WARIO	45000
PRIME GOAL 2	59000
RANMA 1/2 4	65000
ROMANCING SAGA 3	159000
RUIN ARM	119000
SAILOR MOON ANOTHER STORY	TEL.
SAILOR MOON SUPER S	TEL.
SHILPHID	39000
SKY MISSION	45000

PER ALTRI TITOLI PER SUPER FAMICOM NON NON PRESENTI TELEFONARE,SPECIALIZZATI IN GIOCHI DI RUOLO GIAPPONESI

ACCESSORI X SUPER NES

ADATT. 5 GIOCATORI HUDSON	DISPONIBILE
ADATT 5 GIOCATORI ECONOMICO	DISPONIBILE
ADATT 6 GIOCATORI	DISPONIBILE
SUPER GAME BOY GIAPPONESE	65000

MEGADRIVE

BALL JACK	29000(J)
BATMAN FOREVER	69000(I)
CAPTAIN LANG	39000(J)
CASTELVANIA	52000(I)
CLAYFIGHTER	59000(I)
DESERT STRIKE	59000(E)
DEVIL'S COURSE GOLF	29000(J)
DINO DINI SOCCER	53000(I)
DRAGON BALL Z	59000(J)
DYNAMITE HEADDY	39000(J)
JUDGE DREDD	59000(I)
HYOKKORI JIMA	32000(J)
INSTRUMENT OF CHAOS	39000(J)
LIGHT CRUSADER	65000(J)
MICKEY MANIA	59000(J)
MONSTER WORLD 4	49000(J)
NBA JAM	39000(J)
PULSEMAN	45000(J)
PUVO PUYO 2	69000(J)
PROBOTECTOR	52000(I)
OUTRUNNERS	59000(J)
QUIZ MEGA Q	19000(J)
RISTAR THE SHOOTING	49000(J)
SAILOR MOON	59000(J)
SAMURAI SPIRIT	65000(J)
SHAQ FU+CD	52000(E)
SONIC 3	59000(J)
SONIC E KNUCKLES	59000(J)
SPARKESTER	52000(U)
SUPER STREET FIGHTER 2	65000(J)
TAZMANIA 2 ESCAPE FROM	59000(I)
VIRTUA RACING	69000(J)
WARLOCK	69000(I)
WIZ'N LIZ	54000(I)
WOLVERINE	69000(I))
ZOMBIE	52000(I)
CAVO SCART PER MD 2	
JOYPAD ASCII STILE SUPER NES	

SATURN JAP

BLAZING TORNADO	65000
BLUE SEED	65000
BOMBERMAN	139000
DRAGON BALL Z 2 LEGEND	129000
FATAL FURY 3	139000
FEDA	139000
GOZILLA	69000
GRAND CHASER	65000
GREATEST NINE BASEBALL	65000
LUPIN 3	139000
MAGIC KNIGHT RAYEARTH	65000
NIGHTS	TEL.
NINKU	99000
PANZER DRAGON	65000
PANZER DRAGON 2	99000
POWERFULL BASEBALL 95	65000
PUYO PUYO 2	99000
RACE DRIVIN	65000
REVERTION	119000
RIGLOAD SAGA	65000
ROCKMAN X 3	139000
SAMURAI SHOWDOWN 3	TEL
SEGA RALLY	99000
SHINING WISDOM	65000
SHINSETSU YUMEMIYAKATA	65000
SHINOBI DEN	65000
SIDE POCKET 2	65000
SONIC WINGS SPECIAL	TEL
STORY OF THOR	99000
STREET FIGHTER ZERO 2	TEL.
STREET FIGHTER RBOF	65000
STRIKER 1945	139000
SUIKOENBU	65000
VAMPIRE HUNTER	99000
VICTORY GOAL	65000
VIRTUA FIGHTER 2	99000
VIRTUA FIGHTER KIDS	TEL
VIRTUA FIGHTER REMIX	65000
WORLD HEROES PERFECT(AGOSTO)	139000

GAME BOY

GAME BOY	
CONSOLE GIALLA -DONKEY KONG LAND	TEL.
CONSOLE ROSSA +KILLER INSTICT	TEL.
4 IN 1 FUN PACK VOL.1	59000
4 IN 1FUN PACK VOL. 2	59000
CAPTAIN TSUBASA J	69000
DRAGON BALL Z 1	65000
DRAGON BALL Z 2	TEL.
GALAGA E GALAXIAN	59000
HUDSON HAWK	45000
MATCH MANIA	35000
PAGEMASTER	59000
RANMA 1\2 2	69000
SAILOR MOON SUPER S	79000
TETRIS	42000
WORD ZAP	35000

GAME GEAR

ALADDIN	59000
BARE KNUCKLE 2	39000
BATMAN RETURN	45000
CHUCK ROCK 2	45000
CJ ELEPHANT FUGITIVE	39000
ECCO THE DOLPHIN	52000
ETERNAL LEGEND	35000
GUNSTAR HEROES	69000
LEMMING	39000
MARCO MAGIC FOOTBALL	45000
MICKEY MOUSE ULTIMA	59000
MONSTER TRUCK	59000
NBA JAM T.E.	59000
SAILOR MOON S	79000
SHINOBI 2	39000
SONIC SPINBALL	65000
STARGATE	55000
TERMINATOR 2	OFFERTA
TRUE LIES	OFFERTA
MASTER GEAR CONVERTER	TEL.

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI PLAYSTATION - SUPER NES MEGADRIVE-GAME BOY

SATURN CONSOLE JAP TELEFONARE

NINTENDO 64 TELEFONARE

LISTINI PER RIVENDITORI

PERMUTA USATO IN SEDE

PLAYSTATION CONSOLE JAP TELEFONARE

SUPER NINTENDO PAL+ ADATT+ RANMA 1/2 4 L. 299.000

VENDITA RIVISTE AMERICANE - GIAPPONESI FRANCESI - INGLESI

TOILET KIDS

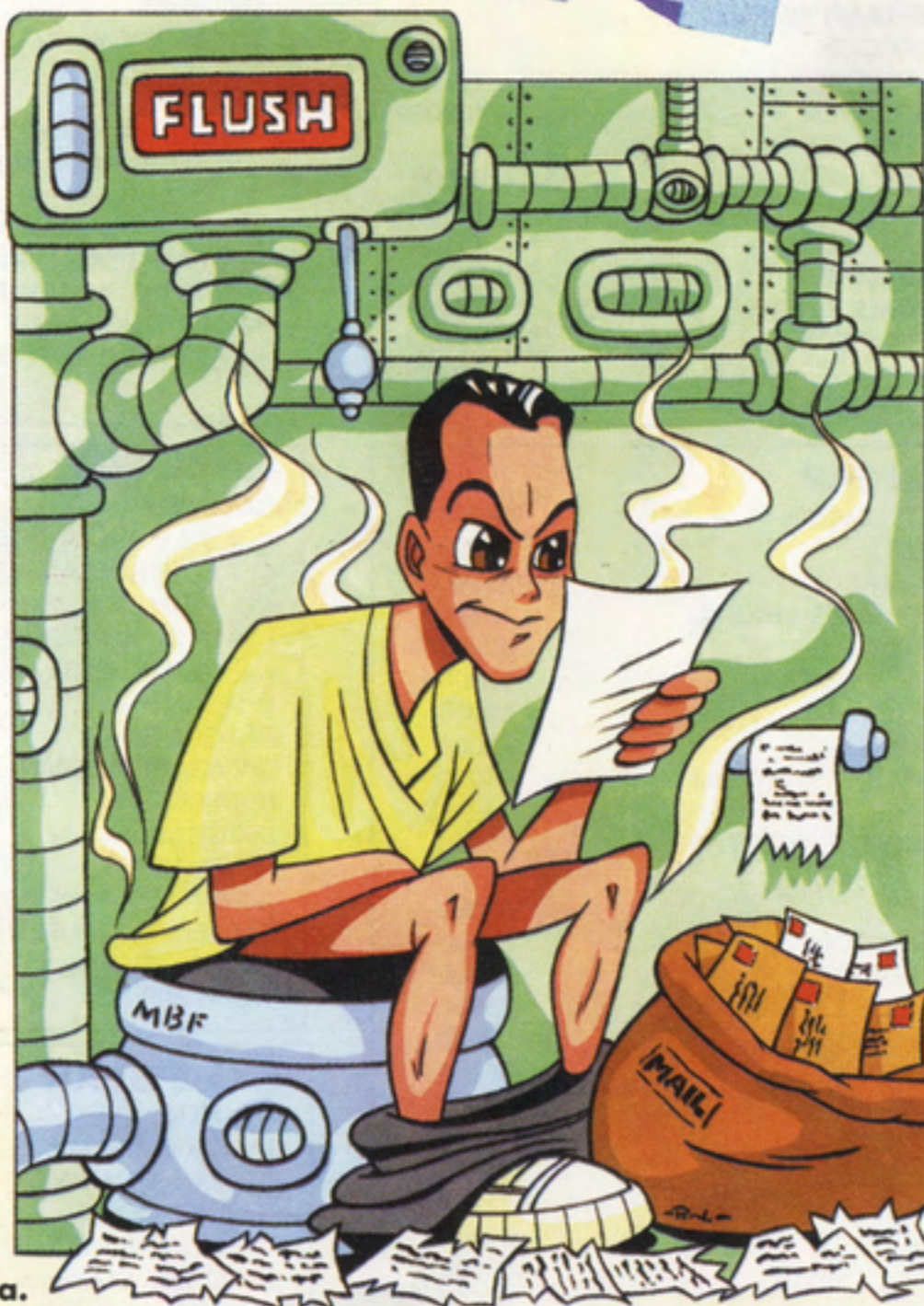
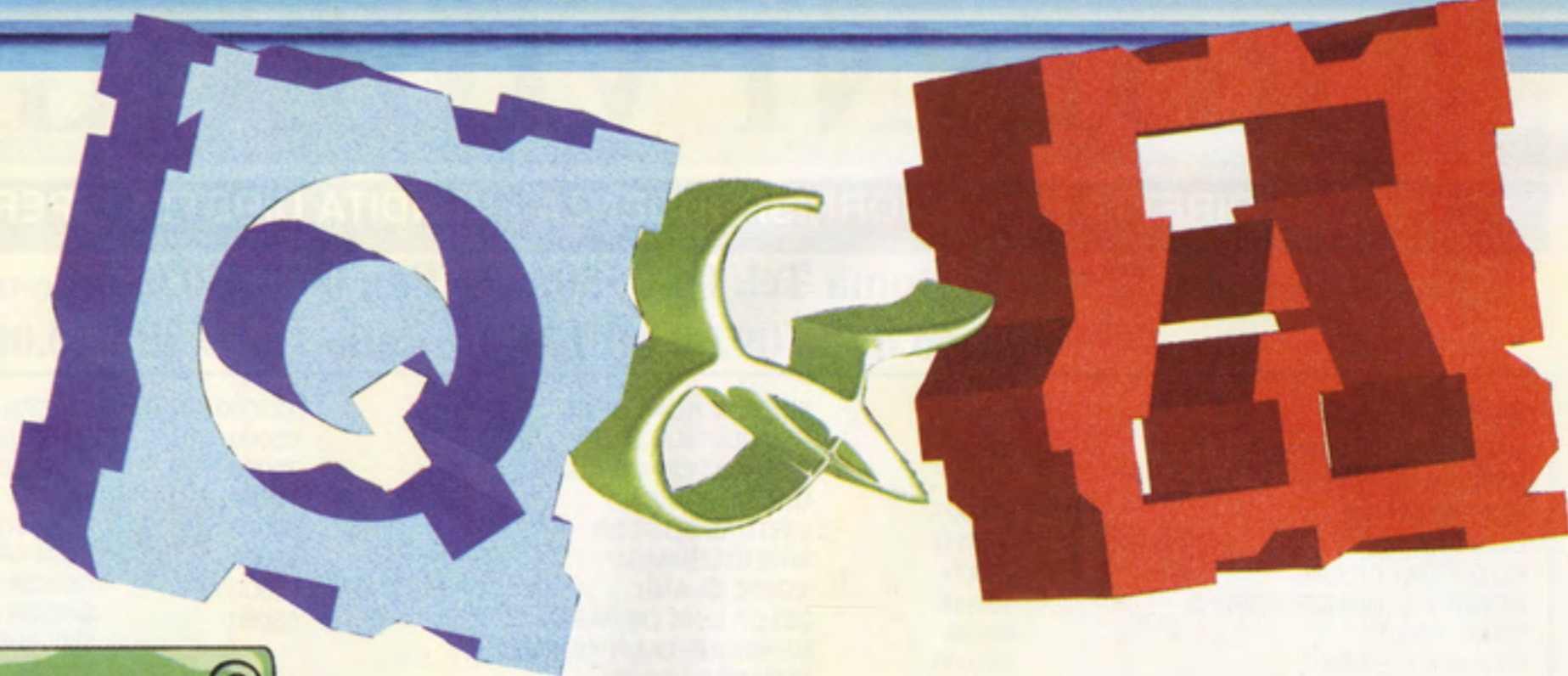
Q&A

La canicola estiva ha decimato i (pochi) neuroni cerebrali sopravvissuti dopo intense sessioni segarelliane, ma resta il fatto che telecamere indugiavano sospettosamente sul dannato cartellone pubblicitario di Tekken 2 collocato ai bordi del campo durante le partite degli Europei. Lo smacco è di quelli che non si dimenticano. Fatto sta che non ce la sentiamo proprio di articolare qualcosa di razionale in questo contesto. Ci limiteremo quindi ad annunciare che la redasion di MEGA Console è stata colpita da un'epidemia di colite in alta risoluzione. I nostri collaboratori stano affogando in un mare di cacca - ohibò, si può scrivere "cacca"? - e aspettano che qualcuno li tiri fuori dal loro brodo puteolente. Come fare? Semplice. Prendete carta e penna e scrivete un bel messaggio pieno di paroline dolci come l'Euchessina alla nostra simpatica rubrichetta. Basta una parola. Mi raccomando, fatelo adesso: fra mezz'ora potrebbe essere già troppo tar... PROOOT!

snail mail Q&A MEGA Console
Futura Publishing
via XXV Aprile, 37
20091 Bresso (MI)

e-mail mbfil@mbox.vol.it

fax 02/66528222

telefono
INFORMAZIONI
(USCITE DI GIOCHI, CONSOLE ETC):
Mercoledì dalle 15 alle 17
HOT LINE
(TRUCCHI & SOLUZIONI):
Venerdì dalle 16 alle 18
tel. 02/66528333

Cara reda di **MEGA Console**,
ho intenzione di comprare un Nintendo 64 non appena sarà disponibile sul mercato, insieme a **Super Mario 64** e **PilotWings 64**. A questo proposito vorrei sapere:
1) Nello speciale dedicato all'E3 avete scritto che il frame rate di **PilotWings 64** vi ha un po' deluso. Qual è la velocità di aggiornamento delle immagini sullo schermo? È molto più lento di **WipEout XL** per PlayStation?
2) Adoro gli sparatutto in soggettiva alla **Doom**. Quali titoli simili vedremo per Nintendo 64?
3) Ma **Shadows of Empire** è davvero così scarso?
4) Quali sono i titoli Konami in fase di sviluppo per N64?

Francesco Albani
(Pavia)

1) Il frame rate di PilotWings 64 è relativamente basso: 20/22 immagini al secondo. In WipEout XL, la cifra sale a 28/30. Va da sé che si tratta di due prodotti diversissimi.
2) Una caterva e una gazzosa: Doom 64 (Williams, aprile 1997), Duke Nukem 3D (3D Realms, novembre '96), Quake (id Software, dicembre 1996).
3) Non è il massimo della vita, onestamente. Non siamo rimasti sorpresi dalla decisione di LucasArts di posticipare l'uscita di Shadows of the Empire a Natale per, er, "sistemarlo" un goccino.
4) International Soccer Superstars 64, una simulazione di baseball 3D e un puzzle game che farà concorrenza a TetrisPhear. Comunque i titoli più appetitosi (Project Overkill, Castlevania e Super Contra li vedremo per ora solo su Saturn e PlayStation).

Wipeout XL più fluido di Pilotwings 64? Aaaggh!

Caro Matteo,
posseggo un poderoso Sega Saturn e ho una serie di domande per voi:
1) Ho letto su una rivista americana che **Resident Evil** uscirà su Saturn per Natale. È vero?
2) Il pad analogico che la Sega ha sviluppato per **Nights** sarà incluso nella confezione del gioco?
3) Quando recensirete **Nights**?
4) Quali altri titoli sono compatibili con il controller analogico?

Luca
(Piacenza)

Più Mission Stick possono essere collegati tra loro!

1) Non mi risulta. Per ora, l'unica versione annunciata è quella PC. Attualmente, i programmatori Capcom sono al lavoro sul sequel per PlayStation che sarà pronto nei primi mesi del 1997.
2) Sì. La versione yankee di Nights + stick costerà 70 dollari (contro i 50 abituali). Il pad sarà disponibile anche separatamente al prezzo di 40 dollari (circa 75 mila lire).
3) Non appena sarà finito.
4) Dark Savior dei Climax, ad esempio. Il controller permette di modificare la prospettiva senza costringervi a mettere il gioco in pausa. Anche il nuovo Daytona sfrutterà le potenzialità dello stick analogico...

Uao raga!
L'anteprima di **Virtual On** sul numero 27 di **MEGA** era veramente massiva! Non vedo l'ora di mettere le mani su questo giocone! Lo avevo visto al bar e sono rimasto basito nel vedere che Sega è stata capace di mantenere inalterata la grafica del gioco anche su Saturn. Il nuovo sistema operativo RULLA! A questo punto, volevo sapere:
1) La velocità della versione Sega di **Virtual On** è paragonabile a quella del coin-op?
2) La versione da bar richiede l'utilizzo simultaneo di due joystick. Si potranno utilizzare due pad per la versione da casa?
3) Sarà possibile giocare in due contemporaneamente?

Martino
(Oleggio, Novara)

1) Sessanta frames al secondo non sono bruscolini, come si suol dire...
2) Senti qua: Sega ha creato un controller modulare, il Mission Stick, che può essere collegato ad altri controller o periferiche varie per applicazioni particolari. Virtual On sarà il primo gioco che sfrutterà questa possibilità. A casa come in sala giochi...
3) Sì, grazie al cavetto di linkaggio. Pare inoltre che Virtual On potrà essere giocato in rete con il Net Link. Ah, già che ci siamo, ti informo che AM3 sta lavorando a Virtual On 2. Il coin-op dovrebbe uscire a settembre.

Caro emmebieffe,
non capisco per quale motivo i possessori di Nintendo 64 dovrebbero comprarsi un lettore di dischi magnetici per poter salvare dati e posizioni di gioco, quando questa possibilità era già fattibile ai tempi del Super NES grazie alle battery back-up inserite nelle cartucce. Sento puzza di bruciato. Mi pare inoltre un controsenso che una console destinata a un'utenza infantile utilizzerà un formato estremamente fragile come i dischi magnetici...

Marco
(Barlassina, Milano)

Il 64DD è, di fatto, un formato alternativo alla cartuccia. I suoi principali pregi sono una memoria più estesa (64 MB contro gli 8 MB delle cartridge) nonché costi di produzione - e quindi di vendita al pubblico - più ridotti. Per quanto riguarda la questione "salvataggi", vorrei ricordare che l'aggiunta di una battery back-up in una cartuccia comporta un aumento non indifferente del prezzo del gioco. Inoltre, la S-RAM delle cartucce per SNES non consente la memorizzazione di un grande numero di informazioni. In attesa dei dischi magnetici, dovremo fare ricorso alle memory card per salvare i dati relativi ai giochi.

Salve mitica reda!
ho venduto il mio Megadrive per comprarmi uno scintillante Saturn, ma ho già nostalgia della saga di **Streets of Rage**! Uffa, perché Sega non realizza una sorta di versione deluxe per Saturn? Siamo sommersi da picchiaduro a incontri, e i beat'em up progressivi che fine hanno fatto?

Giancarlo Introini
(Lugano, Svizzera)

Nei prossimi mesi assisteremo a un revival dei picchiaduro a scorrimento. Si vocifera, infatti, che Core Design realizzerà la versione Saturn di Streets of Rage. AM1 è al lavoro su un clone di Final Fight basato sulla tecnologia ST-V/Titan previsto per l'estate in Japan. Conversione Saturn certa.

Hey, boys!
Come vi butta? Ho letto lo speciale sull'E3 e sono rimasto intrippato dalla notizia che Sega introdurrà sul mercato un aggeggio per consentire agli utenti Saturn di collegarsi a Internet, il Net Link. A questo proposito, volevo sapere se il software di navigazione incluso sarà *Java*-compatibile e se avrà potenzialità paragonabili a quelle di *Netscape* 2.0.

Alberto Frigerio
(Merate, Como)

La versione giapponese del Net Link verrà venduta a luglio al prezzo di 14,800 yen (meno di duecento mila lire). Il software di corredo consiste in un web browser, un programma per chattare on line (Habitat 2), Nifty Navigator (un servizio online nipponico) e a un accesso a un servizio di videogaming on line (X-Band). La velocità del modem interno della periferica sarà di 14.4k bps. I primi titoli che saranno giocabili attraverso la rete sono Virtua Fighter Remix, Sega Rally, World Series Baseball. Per collegarsi al provider dei games, X-Band, sarà necessario pagare un canone di abbonamento. Tutti gli utenti riceveranno una smart card del costo di 2000 yen (pari a 30 mila lire circa), valida per 100 connessioni. Sega prevede di commercializzare almeno 500,000 Net Link in Giappone entro marzo. La versione americana della periferica di collegamento a Internet, invece, incorpora un modem da 28.8k bps e un browser differente, PlanetWeb, sviluppato in collaborazione con Excite. Da quanto si è visto a Los Angeles, Planetweb è nettamente superiore al browser nipponico, che non è nemmeno JPEG compatibile (!). Il programma di navigazione americano, inoltre, supporta HTLM 2.0. La situazione, comunque, è ancora fluida, quindi è possibile che le due versioni del Net Link saranno ulteriormente modificate prima dell'uscita sul mercato.

SEGA NEWS

ANTEPRIMA TOKYO TOY SHOW

Si terrà in Giappone all'inizio di agosto l'edizione estiva del Tokyo Toy Show, tradizionale manifestazione videoludica del Sol Levante. Rinviando al numero di settembre una completa trattazione delle novità presentate, vi anticipiamo alcune sorprese. Rigorosamente targate Saturn.

La megalopoli nipponica ospiterà l'edizione estiva del Tokyo Omocha Show, una importante manifestazione a carattere videoludico durante la quale saranno presentati numerosi titoli per Saturn. Sega riproporrà la massiva line-up losangelina. Tra i titoli segnaliamo **Nights**, **Virtua Fighter Kids** e **Virtual On,** che saranno disponibili questa estate. L'uscita **di Sonic The Fighters** e **Fighting Vipers** è invece prevista per l'autunno: ottimo il primo, un po' deludente il secondo, soprattutto per ciò che concerne la grafica dei fondali. Speriamo in bene. La versione Saturn di **Fighting Vipers** includerà opzioni di gioco e modalità inedite rispetto al coin-op, tra cui uno speciale practice-mode: sul prossimo numero di **MEGA Console** potrete leggere un'anteprima completa del gioco, assieme a quella dello spettacolare **Virtua Cop 2**. AM3 presenterà la versione completa di **Decathlete**, recensito nelle prossime pagine. I giochi di ruolo hanno letteralmente dominato lo show. Climax, bontà sua, presenterà la versione definitiva di **Dark Savior**, ma i maggiori consensi sono previsti per titoli come **Lunar SSS**, **Albert Odyssey**, **Langrisser III, Densetsu No Ogre Battle** e **Tactic Ogre**. Va ricordato anche **Enemy Zero**, il sequel officiale di **D**, a opera dei Warp, ma il vero titolo della manifestazione sarà **Torico**, che ha richiesto oltre tre anni di sviluppo e dovrebbe essere già disponibile quando leggerete queste righe. Il gioco è compatibile con la scheda MPEG per Saturn. Sul fronte dei picchiaduro bidimensionali, Capcom e SNK rullano alla grande. La prima presenterà **Street Fighter Alpha 2** (data di uscita: 26 agosto) e **Marvel Super Heroes**, mentre SNK annuncerà le versioni Saturn di **Samurai Shodown RPG**, **Art of Fighting III** e **King of Fighters '96**. I tre titoli saranno disponibili in autunno. Tra i prodotti SNK destinati alla fiera nipponica segnaliamo l'ottimo **Samurai Shodown III** e **Fatal Fury: Real Bout** (che sarà disponibile quando leggerete queste righe). Qualche indiscrezione sulle nuove produzioni Capcom: pare che l'atteso **Street Fighter 3** vanterà una grafica bidimensionale e sarà basato sulla nuova board CPS III (al pari di **DarkStalkers 3**). Il gioco dovrebbe vantare una risoluzione doppia rispetto ai titoli della precedente generazione come **Vampire Hunter**, **Street Fighter Alpha 1 & 2**, **X-Men: COTA** etc. Inoltre, i personaggi saranno più colorati rispetto ai precedenti (256 colori su schermo contro 64 e vanterà 500 frames di animazione: erano "solo" 150 in **StreetFighter Alpha**). Dei lottatori noti, solo Ryu e Ken saranno presenti nella nuova incarnazione elettronica. Si vocifera inoltre che sia previsto anche uno spin-off a tre dimensioni di **Street Fighter 3**, che sfrutterà soluzioni grafiche analoghe a quelle di **Star Gladiators**. **Resident Evil** per Saturn? A questa domanda i responsabili Capcom sono stati ancora un a volta evasivi, il che non ci autorizza a smettere di sperare. In compenso, Vic Tokai ha presentato l'arcano **Wet Corpse**, un clone dell'avventura Capcom nel quale si interpreta uno zombie desideroso di tornare in vita! Sega of Japan ha annunciato che, a partire dal primo ottobre 1996, tutti i videogiochi per Saturn che contengono scene a contenuto pornografico saranno ritirati dal mercato. Poco popolari in Occidente, i videogames erotici sono assai diffusi in Giappone e sono noti con la definizione di "Hentai", ovvero "perversi". Yu Suzuki ha ribadito che la versione Saturn di **Virtua Fighter 3** non richiederà alcun upgrade hardware e sarà disponibile *"nei primi mesi del 1997"*. La conversione riproporrà fedelmente tutte le caratteristiche del coin-op, ovvero nuove mosse, animazioni realistiche (tra cui lo spettacolare morphing di Dural) e nuovi scenari. Durante la manifestazione verrà inoltre presentato il nuovo personaggio di **Virtua Fighter 3**, un lottatore di sumo che soffoca gli avversari con il suo dolce peso. Ma la notizia della fiera è sicuramente la decisione di Technosoft di realizzare una nuova serie di sparatutto a scorrimento orizzontale basati sulla saga di **Thunderforce**. Era ora.

TOHSHINDEN URA

Un nuovo episodio della saga di Tohshinden è in arrivo su Saturn. Si tratta di **Tohshinden Ura**, la versione remixata del secondo episodio. Il gioco sarà disponibile a settembre e, come potete vedere da queste immagini, butta benissimo.

VIRTUA FIGHTER KIDS

La versione Saturn include tutti gli undici personaggi di **Virtua Fighter 2** in versione "baby". **Virtua Fighter Kids** propone due modalità di gioco: "normal" e "super deformed". Le animazioni sono veramente stupende e le espressioni dei vari lottatori esilaranti (quando un nuovo personaggio appare sul ring, l'altro fa una faccia stupita come dire: *"Ma che cappero fai?"* e i danni inflitti all'avversario si riflettono sul volto dei lottatori). Colpi particolarmente spettacolari vengono ripresi da un replay automatico. L'azione viene inquadrata da differenti prospettive, selezionabili dal giocatore. Secondo alcune indiscrezioni, ci saranno diversi lottatori segreti... L'uscita del gioco è prevista per il 27 di luglio...

Il ritorno dello spazzino

Per una software house che ha sede a Los Angeles, presentare i nuovi prodotti all'*Electronic Entertainment Expo* è stato come giocare in casa, di fronte al proprio pubblico. Ma nel caso di Scavenger, l'invidiabile vantaggio è stato vanificato dalla scarsa popolarità dell'etichetta. Nota soprattutto tra gli "addetti ai lavori" per alcuni piccoli grandi classici a sedici bit come **SubTerrania** e il sottovalutato **Red Zone**, Scavenger non ha pubblicato un solo titolo per Saturn. O meglio, non ancora. Già, perché il team ha approfittato della manifestazione californiana per mettere in display una *line-up* di ben otto prodotti, uno più impressionante dell'altro, almeno dal punto di vista grafico. Dopo aver abbandonato l'idea di sviluppare prodotti per 32X (una piattaforma che in America ha venduto oltre 500,000 unità), Scavenger si è concentrato su Saturn, PlayStation e PC. Daniel Small, il presidente del team, ha lasciato intuire che Scavenger svilupperà videogiochi anche per Nintendo 64, in un prossimo futuro. Per ora, comunque, Saturn ha la precedenza: **Scorcher** e **Amok**, infatti, sono quasi terminati. **MEGA Console** ha pubblicato diverse anteprime di questi due promettenti videogiochi. In questa sede ci limitiamo a ribadire che si tratta di due prodotti - una corsa futuristica alla **WipEout** il primo, uno shooter multidirezionale il secondo - tra i più sofisticati mai sviluppati per Saturn. **Scorcher** e **Amok** saranno disponibili a settembre e quindi vi rinviamo ai prossimi numeri di **MEGA Console** per le recensioni complete. Ma ora andiamo a vedere le altre novità targate Scavenger:

SCORCHER

Il più atteso racing game futuristico della storia del Saturn costituisce la risposta Sega a **WipEout 2097** (beh, non esattamente, visto che **Scorcher** uscirà anche per PlayStation). Trentaduemila colori su schermo si agitano come ossessi a trenta frames al secondo. Gameplay furioso, animazioni massive e velocità impareggiabile. La giocabilità ci lascia ancora un po' interdetti: speriamo che il mese e mezzo che ci separa dalla commercializzazione di **Scorcher** sia sufficiente agli Scavenger per perfezionare il loro incredibile titolo...

AMOK

***Amok** l'é chi*, potremmo dire a questo punto, parafrasando orribilmente una tipica espressione milanese. Fatto sta che questo sparatutto a multiscorrimento, inizialmente previsto per luglio, sarà disponibile solo in autunno, dopo un ulteriore restyling (gli Scavenger sono dei perfezionisti, ma la cosa è più che positiva, almeno secondo noi). Possibilità di giocare in due contemporaneamente grazie al classico split screen, fondali dinamici realizzati con routines paragonabili a quelle di **Magic Carpet** (Bullfrog). Massivo.

TARANTULA

Terminato solo al 20%, **Tarantula** ha grandi potenzialità. Il gioco ci permette di controllare direttamente un aracnide velenoso (caratteristica questa che lo avvicina a **Spider**, il nuovo di Boss Studio pubblicato da BMG Entertainment). L'obiettivo è quello di salvare i propri piccoli dall'assalto di creature insidiose. L'azione si svolge a Desert Rose Dell in Texas, dalle parti di **It Came From the Desert**...

INTO THE SHADOWS

Spettacolare gioco di ruolo basato su un engine poligonale che ha lasciato basiti almeno tre quarti della redazione (gli altri erano assenti ingiustificati). L'avventura si svolge all'interno di un castello infestato da ogni sorta di aberrazione. **Into The Shadows** si colloca a metà tra **Doom** e **Resident Evil**, in più qui c'è la possibilità di visualizzare interamente il protagonista. Ma il gioco resta soprattutto uno *slash'em up* a scorrimento nel quale l'elemento dell'esplorazione e della raccolta di oggetti gioca un ruolo rilevante. Effetti di luce ben riusciti contribuiscono a creare un'atmosfera del tutto particolare.

SPEARHEAD

Come potete vedere da queste immagini, il gioco è ancora nelle fasi iniziali di sviluppo. Si tratta di un interessante mix tra **Marble Madness** e il vecchissimo **Spindizzy Worlds**, genere tornato in auge con l'imminente remake Nintendo (**Kirby's Air Ride**). Spettacolari effetti di light-sourcing e animazioni ai soliti standard Scavenger, che considerano questo progetto particolarmente importante. Segnaliamo infatti che il team californiano ha deciso di "congelare" lo sviluppo del previsto **X-Men** al fine di terminare **Spearhead**. Non sono molte le case che preferiscono dare la precedenza a un titolo originale avendo la possibilità di confezionare una facile licenza. **Spearhead** è una di queste.

MUDKICKER

Simulazione di corsa off-road (a metà tra **Sega Rally** e **Super Mario Kart**), **Mudkicker** - letteralmente lo '"scalciafango" - è uno dei titoli più promettenti tra quelli visti fino a oggi. Non esageriamo se diciamo che l'engine poligonale di **Mudkicker** è ai livelli di quello di **Sega Rally**... Insieme all'atteso **Daytona USA Championship Circuit**, **Mudkicker** è un racing game veramente cattivissimo...

ANGEL

Blaster gotico dalla trama diabolica: Satana sta per conquistare la terra e spetta a voi ricacciare i suoi demoni all'inferno. Fondali e ambientazioni davvero raccapriccianti...

AQUA

Indubbiamente, il miglior progetto tra quelli presentati dal punto di vista grafico. Splendide sequenze renderizzate si alternano a grafica in real time. Inizialmente previsto per 32X, **Aqua** consiste nell'esplorare una antica città maya, sprofondata negli abissi atlantici. *Check it out!*

TERMINUS

Ambientato in un futuro prossimo dominato da tecnocrati e entità malvagie, **Terminus** vi permette di indossare i panni virtuali di un eroe desideroso di riportare la pace mondiale dopo anni di laceranti conflitti. Il gioco alterna fasi esplorative all'interno di megalopoli futuristiche a momenti di azione pura. In entrambi i casi, le animazioni sono interamente tridimensionali...

I sessantaquattro bit Nintendo è finalmente in vendita in Giappone ed è disponibile anche in Italia presso i migliori negozi di importazione parallela. MEGA Console vi racconta in anteprima le ultime novità per Nintendo 64.

a cura di Matteo Bittanti

NINTENDO 64: DISPONIBILE!

Accompagnato da una martellante campagna pubblicitaria televisiva, Nintendo 64 ha raggiunto i negozi nipponici il 23 giugno scorso, riscuotendo un enorme successo. Le vendite hanno infatti superato le 300000 unità e molti negozi sono rimasti senza console già poche ore dopo l'apertura. In Italia, la macchina è arrivata martedì 25 giugno, dove è stata commercializzata al prezzo di 800.000 lire circa senza giochi (a tal proposito ringraziamo Console Generation per la fornitura di giochi e console) , cifra che scenderà sicuramente a partire da ottobre, quando sarà disponibile anche la versione americana. I tre titoli che hanno accompagnato il lancio sono **Super Mario 64**, **Pilotwings 64** e **Saiko Habu Shogi**, una simulazione di scacchi realizzata dalla Seta. Potrete leggere le recensioni complete dei primi due nelle prossime pagine, mentre abbiamo preferito tralasciare il titolo Seta visto lo scarso appeal che gli scacchi nipponici hanno sul pubblico occidentale. Intanto, le software house nipponiche si sono scatenate annunciando una serie di videogiochi per Nintendo 64. Ci limitiamo a segnalarvene qualcuno, rinviandovi a settembre per uno speciale completo. Kemco ha annunciato una versione a 64-bit di **Top Gear Rally** che sarà disponibile entro Natale. Boss Game Studios (gli autori del promettente **Spider**, uno dei prodotti più interessanti tra quelli presentati a Los Angeles) si stanno occupando dello sviluppo del racing game che farà concorrenza a **Cruis'n USA** (Nintendo). Dalle prime indiscrezioni, sembra che **Top Gear Rally** sia destinato a diventare uno dei migliori giochi di corsa mai apparsi su una console casalinga. Staremo a vedere. Intanto Kemco sta lavorando anche a **Blade & Barrel**, un action game previsto per la fine di ottobre in Giappone. Rare intanto sta lavorando a tre progetti top secret per Nintendo 64. L'unica cosa certa è che due di questi sono giochi di ruolo, mentre il terzo è un picchiaduro interamente tridimensionale. Konami ha annunciato una line-up per Nintendo 64 veramente promettente, tra cui svettano **International Soccer Superstars 64**, **Ganbare Goemon 64** e una nuova simulazione di baseball. T&Soft sta lavorando a un puzzle game intitolato **Co-On-Pa**, mentre Enix ha intenzione di sviluppare un nuovo gioco di ruolo oltre a **Dragon Quest VII**, previsto per 64DD. Epoch ha annunciato **Doraemon 64**, basato sulle avventure del popolare gattone blu. Ma passiamo ora alle immagini dei videogiochi più attesi per Nintendo 64. A voi!

La simulazione di scacchi della Seta per Nintendo 64.

AURA INTERACTOR

Ne avevamo parlato già qualche mese addietro, ma le telefonate e le lettere ricevute in redazione per avere maggiori informazioni e delucidazioni sono state talmente numerose che non potevamo esimerci dall'occuparcene nuovamente. Stiamo parlando dell'Aura Interactor, il primo zaino "virtuale" della storia dei viodegiochi. D'accordo, d'accordo, ci avete beccati, di virtuale l'Interactor non ha un bel niente: quello che vi trovate dietro la schiena è un bell'amplificatore (reale e non virtuale) che spara a mille rumori, effetti e musiche dei videogiochi con cui vi state cimentando. Non avete ancora capito come funziona? Allora, con calma: mettiamo che vogliate fare una partita a, che ne so, Super Contra per SNES e siate stufi di sentire il solito sonoro moscio moscio uscire dalle casse del vostro televisore. La soluzione al problema è semplice: vi infilate l'Aura Interactor, che non è altro se non uno zainetto dalle dimensioni ridotte, collegate un paio di cavi (niente di problematico, non iniziate ad agitarvi...) alla console, attaccate la corrente e... via, il gioco è fatto. Tramite l'amplificatore inserito nello zaino potrete gustarvi al massimo tutto il sonoro del videogame, con l'impressione di essere veramente NEL gioco, nei panni del protagonista. L'Interactor comunque non si limita ad amplificare pedestramente effetti e musiche emessi dalla console: tramite vari interruttori infatti potrete regolare la potenza d'uscita (al massimo possiamo assicurarvi che è davvero una bomba), il filtro (che agisce sulla musica di fondo, alzandola e abbassandola a piacimento e permettendovi così di gustarvi al meglio gli effetti) e un paio di altre opzioni che vi permetteranno di sfruttare al meglio questa periferica. Ricordiamo che se volete avere informazioni su quest'add-on dovete chiamare la Business Company (tel. 06/9334397).

SHADOWS OF THE EMPIRE

Il colossale titolo LucasArts è stato posticipato a dicembre per una serie di problemi tecnici (leggi: alcune sezioni erano oggettivamente scarse).

STARFOX 64

Il sequel a 64-bit di StarFox ripropone la gang che avevamo incontrato su Super NES: Fox McCloud, Slippy, Gribbit e Falco sono tornati in una nuova avventura.

SUPER MARIO KART R

Dimenticatevi di Sega Rally. Lasciate perdere Ridge Racer Revolution. Super Mario Kart R è quasi finito ed è previsto in esclusiva per Nintendo 64. Aaaaaayeah!

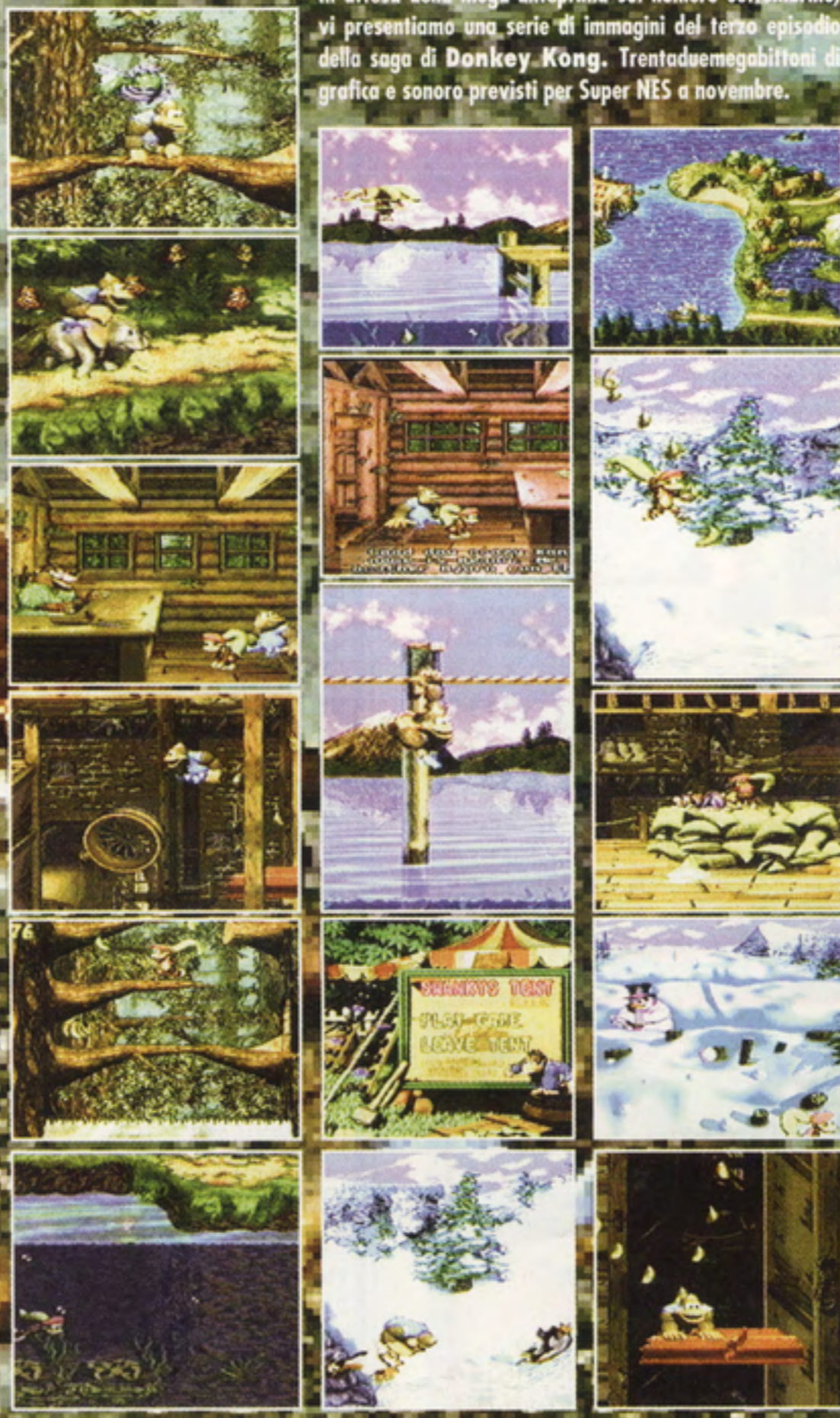
TUROK

Uno dei primi titoli Acclaim è un incrocio tra Doom e Total Carnage (ma in tre dimensioni!). Quando Jurassic Park incontra Doom...

WAVERACE

Waverace è stato completamente rifatto dopo l'iniziale presentazione allo Shoshinkai lo scorso novembre. Motivazione? Il gioco è fin troppo simile a F-Zero e dopo l'annuncio di un sequel ufficiale da parte di Miyamoto, Nintendo ha preferito modificarlo sostanzialmente.

DONKEY KONG COUNTRY 3

In attesa della mega-anteprima sul numero settembrino, vi presentiamo una serie di immagini del terzo episodio della saga di **Donkey Kong**. Trentaduemegabittoni di grafica e sonoro previsti per Super NES a novembre.

BLAST CORPS

I DMA Design hanno realizzato questo spettacolare simulatore strategico in tempo reale. Blast Corps è sicuramente uno dei titoli più originali visti a Los Angeles.

KILLER INSTINCT

Killer Instinct 64 è un mix dei due precedeneti episodi. Il gioco consente di impersonare gli eroi del picchipicchia dei Rare, da Tusk a Orchid e di massacrare allegramente una dozzina di sprites colorati...

ROBOTECH

Robotech: Crystal Dreams (Gametech), previsto per Natale, è basato sulla serie animata omonima (Macross, in Giappone). Nei panni di un pilota dei fighter Veritech dovrete abbattere i malvagi Zentraedi.

KIRBY'S AIR RIDE

Gli Hal hanno quasi terminato Kirby's Air Ride. Questo originale gioco di corsa tra scenari psichiedelici consente il gioco simultaneo a quattro giocatori, proprio come Super Mario Kart R.

GOLDENEYE

Quando Doom incontra Bond, James Bond. Shooter in prima persona ispirato all'omonimo film. Sviluppato da Rare, una garanzia di qualità.

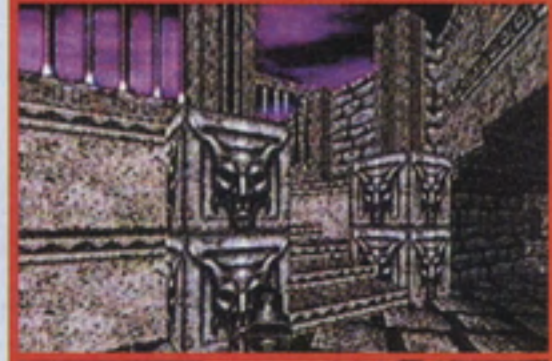
MISSION IMPOSSIBLE

Realizzato da Ocean, Mission: Impossible è uno sparatutto 3D dalla grafica veramente spettacolare. Il naturale antagonista di Goldeneye 007!

WAYNE GRETZKY HOCKEY

La simulazione di hockey della Time warner Interactive butta benissimo, come potete vedere da queste immagini. È tramontata

DOOM

Lo shooter della id che ha creato un genere è in arrivo su Nintendo 64. Ultraviolenza digitale come non l'avevate mai vista prima. La bruttissima notizia è che Doom 64, previsto per settembre, uscirà invece ad aprile. Boooo...

CRUIS'N USA

Sviluppato interamente da Williams Entertainment, la versione Nintendo del discusso coin-op sembra più un Out Run remixato che un simulatore ultrarealistico come Rave Racer (per altro in arrivo su Nintendo 64 grazie a Namco). 14 percorsi, 4 auto e parecchie sorprese...

MORTAL KOMBAT 64

L'atteso picchiaduro Williams include nuovi personaggi e nuove mosse. Noob Saibot è giocabile e i morphing di Shang Tsung funzionano perfettamente. Segnaliamo, comunque, la perdita di alcuni frames di animazione e una certa opacità cromatica, dovuta, stando alle dichiarazioni dei programmatori Acclaim, da limiti di memoria.

SONIC EXTREME

SEMBRANO TRASCORSI SECOLI DA QUANDO SONIC THE HEDGEHOG SUPERAVA IN POPOLARITÀ PERSINO MICKEY MOUSE, IL TOPASTRO PLANETARIO DELLA DISNEY. L'ICONA BLU - IN PARTE RESPONSABILE DEL LEGGENDARIO SORPASSO SEGA AI DANNI DI NINTENDO NEI PRIMI ANNI NOVANTA - AVEVA DOMINATO A LUNGO LE CLASSIFICHE DI VENDITA DEI GIOCHI A SEDICI BIT, LE COPERTINE DELLE TESTATE VIDEOLUDICHE, LE FIERE DEL SETTORE. È STATO GRAZIE A SONIC CHE MEGADRIVE SI È IMPOSTO NELL'IMMAGINARIO COLLETTIVO VIDEOLUDICO COME VALIDA ALTERNATIVA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO MADE IN MARIO. MA CON IL LANCIO DI SATURN, SEGA SEMBRAVA AVER VOLTATO LE SPALLE AL SUO PALADINO. SPARITO, DIMENTICATO, RESETTATO. EPIGONI COME PEPPEROUCHAU E BUG! HANNO TENTATO DI RIMPIAZZARE - CON SCARSA CONVINZIONE, A DIRE IL VERO - IL PORCOSPINO BLU CREATO NEL 1991 DA YUKJI NAKA, MA SENZA COLMARE IL VUOTO CHE SI ERA VENUTO A CREARE. EBBENE, A DUE ANNI DI DISTANZA DAL LANCIO DI SATURN, LA PRIMA VERA AVVENTURA A TRENTADUE BIT DI SONIC È USCITA DAL CORRIDOIO DELLE VOCI PER ENTRARE NEL SALOTTO DI MEGA CONSOLE. CARI LETTORI, ECCO A VOI SONIC X-TREME...

DI MATTEO BITTANTI

Il compito di rilanciare il mito di **Sonic**, portabandiera, simbolo e personaggio immagine della azienda, è stato affidato al Sega Technical Institute, la divisione americana del nipponico Sonic Team di Yukji Naka. Leader del progetto è Mike Wallace, che ha già patrocinato opere sonichiane come **Sonic 2**, **Sonic 3** e **Sonic & Knuckles**, un crescendo che culminerà in autunno con **X-Treme**, la prima avventura interamente tridimensionale di **Sonic**. Wallace, dopo qualche anno speso con Electronic Arts nel (vano) tentativo di fare del 3DO un successo internazionale, è passato nelle file di Sega, diventando ben presto uno dei coordinatori del Sega Technical Institute. In un anno e mezzo, Mike ha assemblato un team di programmatori, grafici e artisti del calibro di Andrew Probert, Chris Senn, Richard Wheeler, Ross Harris e Fei Cheng. La concorrenza che questa vera e propria squadra speciale del divertimento elettronico dovrà affrontare nei prossimi mesi è durissima. Come se non bastasse l'incredibile **Super Mario 64** (Nintendo 64) e il promettente **Crash Bandicoot** (Sony PlayStation), **Sonic X-Treme** dovrà vedersela anche con **Nights**, la nuova creazione del guru Naka che abbiamo presentato alla grande nei mesi scorsi. Possiamo già anticipare che i primi segnali sono incoraggianti: la presentazione a Los Angeles di **Sonic X-Treme** è stata un successo: pur essendo ancora largamente incompleto, il gioco ha catalizzato l'attenzione dei fans che credevano di aver ormai definitivamente perso la loro mascotte. Wallace - il cui ultimo progetto risale a **Comix Zone**, l'originale picchiaduro "a strisce" per Megadrive - ha precisato che la versione a 32-bit di **Sonic** non è *"un semplice upgrade grafico delle versioni Megadrive, ma un gioco interamente inedito, che sfrutta il 3D in modo sostanziale"*. A differenza di titoli come **Bug!** o **Clockwork Knight**, in cui la grafica tridimensionale serve solo a mascherare un gameplay ancora legato ad una concezione

bidimensionale, **Sonic X-Treme** è stato sviluppato a partire da un poderoso engine grafico tridimensionale al quale l'STI ha cominciato a lavorare nel luglio del 1995. Chris Coffin e Ofer Alon hanno dovuto sudare le proverbiali sette camicie prima di ottenere i risultati desiderati. Va infatti precisato che **Sonic** si muove in scenari interamente renderizzati e ha una totale libertà di movimento. Abbiamo avuto modo di vedere il primo livello di **Sonic X-Treme** e siamo rimasti piacevolmente impressionati dalla velocità e dalla qualità grafica del gioco. L'accelerazione del personaggio principale - una delle principali attrattive dei titoli a 16-bit - non ha perso nulla nel passaggio alla terza dimensione. L'effetto di ribaltamento dello scenario, per cui il soffitto diventa una parete o il pavimento a seconda della rotazione impressa, è veramente riuscito. Tra l'altro, non si tratta di un effetto speciale fine a se stesso, ma una caratteristica essenziale ai fini del gameplay. Dal punto di vista grafico, **Sonic X-Treme** è caratterizzato da effetti speculari e di morphing: durante il gioco, gli oggetti che caratterizzano gli scenari si trasformano, assumendo la forma sferica.

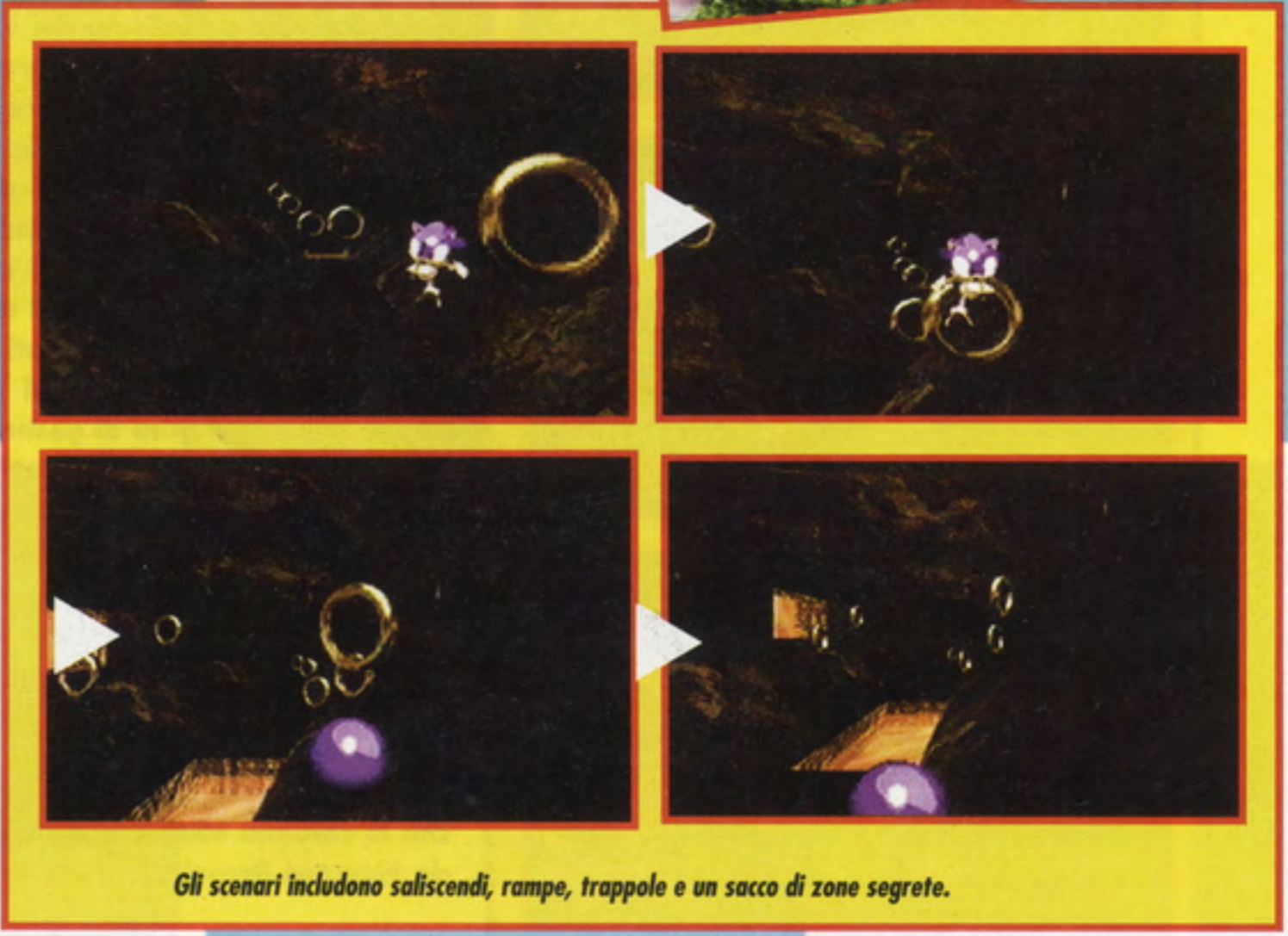
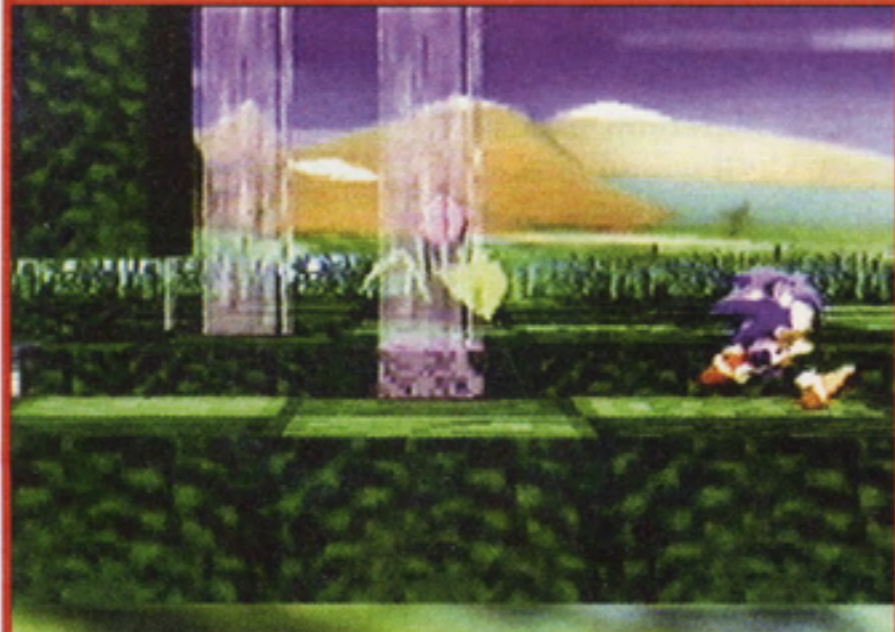
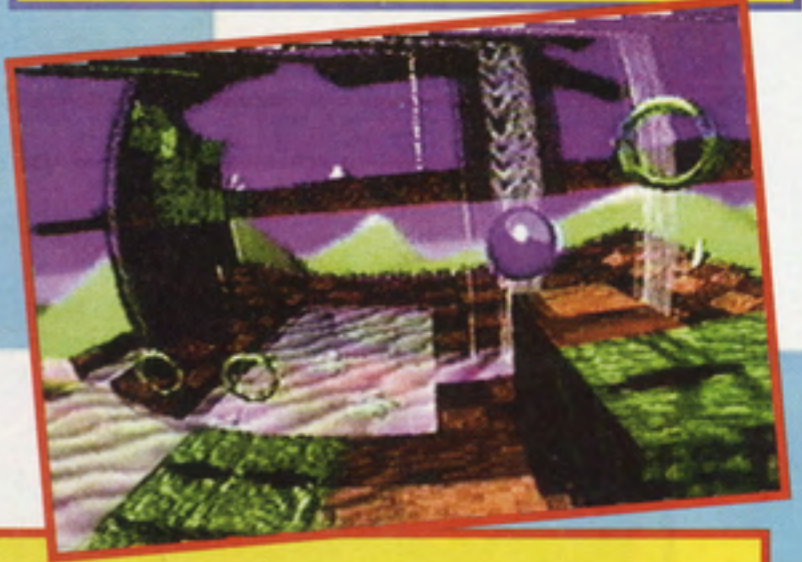
LA STORIA

Il plot è - come sempre, in questi casi - un mero pretesto per introdurre una nuova serie di rotazioni a tutto schermo, corse frenetiche in ambientazioni tridimensionali e qualche ora di sano divertimento elettronico. Tuttavia, vale la pena di spendere qualche riga sulla trama di **Sonic X-Treme**, sostanzialmente perché introduce nuovi personaggi la cui presenza è funzionale al gioco stesso. Incontreremo quindi il Professor Gazebo Booboski e la adorata figlioletta Tiara B. Nessuno di questi personaggi è impersonabile dal giocatore, tuttavia rivestono una certa importanza all'interno dell'avventura ed è pressoché scontato che li ritroveremo in futuri episodi. Ritroviamo la nemesi di **Sonic**, il famigerato Dr. Robotnik, tutt'altro che rassegnato dopo le precedenti umiliazioni. Robotnik è alla costante ricerca dei sei anelli del potere che gli consentirebbero di governare il mondo, un po' come le sfere del drago del manga di Toryama. Inutile aggiungere che dovrete stroncare i suoi piani di conquista. Buon divertimento.

FORSE NON TUTTI SANNO CHE...

1) Tra i nuovi possibili titoli del gioco a 32-bit di **Sonic** c'erano **Sonic Bluestreak**, **Sonic RingWorlds**; **Sonic Boom! Sonic Bubonic** e persino **PanaSonic** (naaah!)...

2) I giochi preferiti di Mike Wallace, il leader del Sega Technical Institute **sono World Series Baseball**, **Virtua Fighter 2**, **Wing Commander IV** e **Command & Conquer**.

3) Presto potremo giocare anche a **Sonic The Fighters**, la versione "beat'em up" di **Sonic The Hedgehog**. Quando **Virtua Fighter** incontra i porcospini...

Gli scenari includono saliscendi, rampe, trappole e un sacco di zone segrete.

GIOCABILITA'

Nel tentativo di differenziare in modo netto il nuovo gioco di **Sonic** dai precedenti, il Sega Technical Institute ha caratterizzato il porcospino blu con una serie di mosse inedite, quali lo Spin Bash che permette di muoversi in modo eccezionalmente rapido all'interno del gioco e rappresenta un'evoluzione dello SpinDash. Lo Spin Slash, invece, consiste nella possibilità di tostare i tarpani presenti sullo schermo grazie agli aculei collocati sulla sua schiena. È un attacco a mezz'aria che non lascia scampo. Non solo: **Sonic** è anche in grado di lanciare gli anelli che colleziona sin dai tempi del Megadrive contro gli avversari, per eliminarli. Ma c'è una gabola: per compiere mosse come lo SpinSlah è necessario raccogliere prima un certo numero di anelli. È evidente che scagliandoli contro gli avversari, non potrete effettuare alcun attacco dirompente... Come in **Bug!** inoltre, **Sonic** ha la possibilità di avvicinarsi e allontanarsi rispetto al piano di gioco principale da dare l'impressione di entrare ed uscire dallo schermo.

Mike Wallace ha promesso un finale a sorpresa... Staremo a vedere!

GRAFICA

Come potete vedere da queste splendide immagini, l'utilizzo della grafica tridimensionale ha consentito ai grafici Sega di realizzare nuove ambientazioni per le scorribande di **Sonic** e della sua cricca. Rispetto agli scenari già frequentati negli episodi precedenti, segnaliamo inediti livelli vulcanici, rocciosi e amazzonici. Per accrescere il realismo dei vari livelli, Andrew Probert e Ross Harris hanno realizzato alcune delle texture più belle viste finora su Saturn. Abbiamo avuto modo di vedere immagini dei livelli avanzati, come Red Sands, Jade Gully e Crystal Frost e siamo rimasti impressionati dalla qualità estetica del nuovo **Sonic**. Al fine di ottenere risultati di ottima fattura, il STI ha affidato al VDP1 del 32-bit Sega il compito di gestire i personaggi interamente renderizzati, laddove il VDP2 si è dovuto sobbarcare dei fondali. La separazione delle funzioni, facilitata dall'implementazione del sistema operativo di Saturn, consente di muovere un grande numero di oggetti sullo schermo senza rallentare l'azione di gioco. Per ciò che concerne l'aspetto audio di **Sonic X-Treme**, precisiamo che la colonna sonora è stata composta da Howard Drossin, che aveva già realizzato quella di **Sonic The Hedgehog 3**. Una garanzia di qualità...

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
AZIONE

USCITA
AUTUNNO

LONGEVITA'

Il limite strutturale della maggior parte dei giochi ispirati a **Sonic** che abbiamo giocato in questi anni è rappresentato dalla brevità dell'esperienza ludica, dovuta a una relativa facilità e dal numero ridotto di livelli. Auspicando una maggiore attenzione al fattore "sfida" in questa nuova incarnazione elettronica di **Sonic**, precisiamo che **X-Treme** include quindici livelli, a cui si aggiungono i canonici bonus stages. Wallace insiste sul fatto che ogni mondo è stato sviluppato in modo tale da richiedere al giocatore sforzi ludici differenti, quali l'utilizzo di mosse differenti e di strategie di gioco innovative, *"Il tempo in cui bastava correre all'impazzata per finire un livello* - ha commentato Wallace - *è finito."* Come vuole la tradizione, anche in **Sonic X-Treme** dovremo confrontarci con una serie di boss di fine livello più o meno deleteri. Si tratta degli emissari di Robotnik, creati da Chris Coffin e Jason Cuo. Non perdete i prossimi numeri di MEGA Console per ulteriori rivelazioni su **Sonic X-Treme!**

SONIC 3D

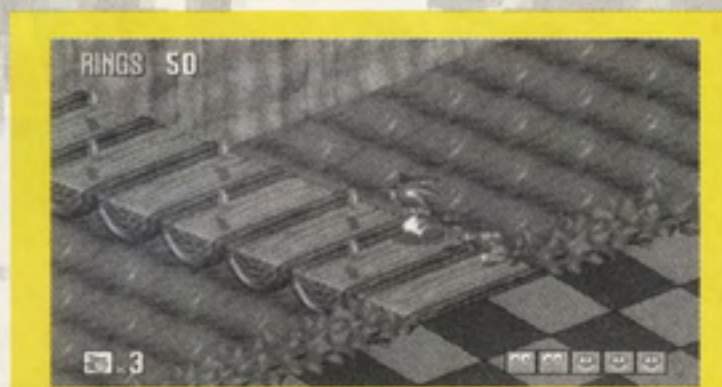
Congetture su Sonic 4 circolavano sin dall'uscita di Sonic & Knuckles, che qualcuno aveva erroneamente confuso con il quarto episodio della saga. Mega Console ha scoperto tutta la verità su Sonic 3D aka Sonic Blast, l'ultima avventura a sedici bit del porcospino blu che ha reso grande Sega.

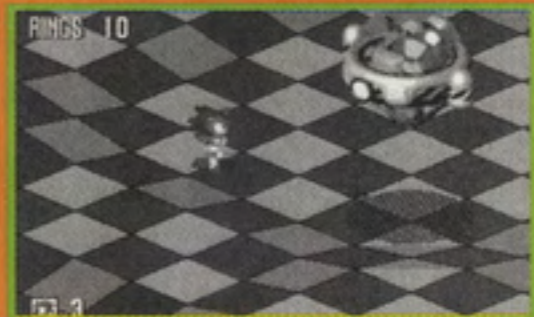
Presentato ufficialmente all'*Electronic Entertainment Expo* di Los Angeles, **Sonic 3D** veicola già a partire dal titolo una serie di novità di rilievo rispetto agli episodi precedenti della saga. Realizzato interamente con grafica isometrica, **Sonic 3D** si distacca nettamente rispetto ai canonici platform bidimensionali che abbiamo visto negli ultimi anni. La natura tridimensionale del gioco si traduce nella possibilità di confrontarsi con mondi caratterizzati da un design più complesso e vario rispetto a quelli "visitati" sino a oggi. Per ciò che concerne la giocabilità, segnaliamo innovazioni sostanziali. Oltre alla classica raccolta degli anelli; **Sonic** deve salvare i Flicky - simpatici uccellini che richiamano il Kiwi di **New Zealand Story** - che appaiono ogni qual volta il porcospino elimina un avversario. I Flicky vanno condotti sani e salvi all'uscita di ogni livello (ce ne sono quattordici in totale). **Sonic 3D** è stato prodotto da Katsu Sato, un esperto programmatore del Sonic Team nipponico. Sato ha spiegato che la difficoltà maggiore che i programmatori hanno incontrato è stata quella di coniugare i punti di forza dei precedenti **Sonic** (velocità, giocabilità e divertimento) con ambienti grafici isometrici del tutto inediti. Tuttavia, da quanto abbiamo potuto vedere, i risultati raggiunti sembrano essere soddisfacenti. Loop e giri della morte sono presenti anche in questa incarnazione isometrica del gioco e, nell'insieme, la spettacolarità dell'azione risulta addirittura enfatizzata. Un'altra grande innovazione riguarda la possibilità di muoversi liberamente all'interno degli ambienti tridimensionali anziché limitarsi a seguire un itinerario prefissato. Nella migliore tradizione dei videogiochi ad episodi, anche **Sonic 3D** include una serie di cameo dei personaggi della saga come la volpe Tails e l'echidna Knuckles. I due animaletti sono nascosti negli scenari tridimensionali e una volta scoperti, permettono di accedere a due differenti bonus stages. Iniziata nel 1991, la saga di Sonic ha raggiunto una popolarità planetaria. Sonic The Hedgehog 2 resta il titolo Sega per Megadrive più venduto di sempre (cinque milioni di copie vendute). Complessivamente, i giochi ispirati o interpretati da Sonic hanno superato i quindici milioni di pezzi. La programmazione di **Sonic 3D** ha richiesto più di un anno e mezzo di lavoro. Cominciato nel luglio del 1995, il nuovo episodio sarà disponibile alla fine di novembre. Sui prossimi numeri di **MEGA Console** potrete trovare ulteriori rivelazioni sul gioco a sedici bit dell'anno!

Wow! Questa è più di una semplice coincidenza!

Questo cannone ci permette di superare una serie di ostacoli catapultandoci a chilometri di distanza!

Sonic 3D vanta sette mondi suddivisi in due sezioni ciascuno.

Animazioni fluidissime e grafica realizzata con le piattaforme SGI sono il biglietto da visita di Sonic 3D!

Sonic 3D vanta finali differenti a seconda delle performance del giocatore

Cos'è quell'ombra?

Capperi! È Eggman! Alla fine del primo stage ritroviamo Robotnik!

Il tarpano sembra perfettame... agio nella terza dimensione...

ISPIRAZIONI

L'aforisma è noto: copiare da un autore è plagio, farlo da molti è ricerca. Il Sonic Team sembra aver fatto tesoro di questa formula, dal momento che in **Sonic 3D** le citazioni abbondano. Oltre alle evidenti somiglianze tra la versione Megadrive e il coin-op **SegaSonic**, apparso qualche anno fa, abbiamo individuato almeno altri quattro giochi dai quali i programmatori si sono ispirati abbastanza palesemente per **Sonic 3D**.
In dettaglio:

SONIC LABYRINTH

Gli scenari, i fondali a scacchiera e il look generale del nuovo **Sonic** si rifanno a questo gioco per Game Gear apparso l'anno scorso.

FLICKY

Coin-op leggendario, **Flicky** è stato convertito fedelmente anche per Megadrive già parecchi anni fa. Nel gioco dovevamo salvare dei piccoli e indifesi uccellini saltando da una piattaforma all'altra. Il concept è passato a **Sonic 3D** senza subire alcuna modifica...

DONKEY KONG COUNTRY

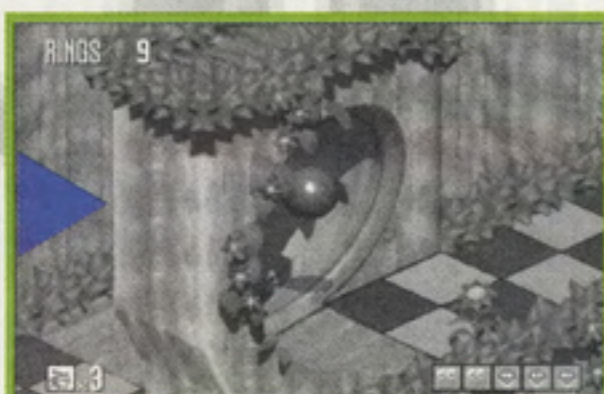
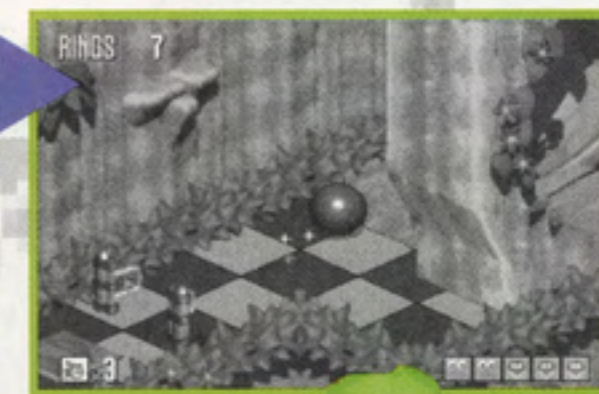
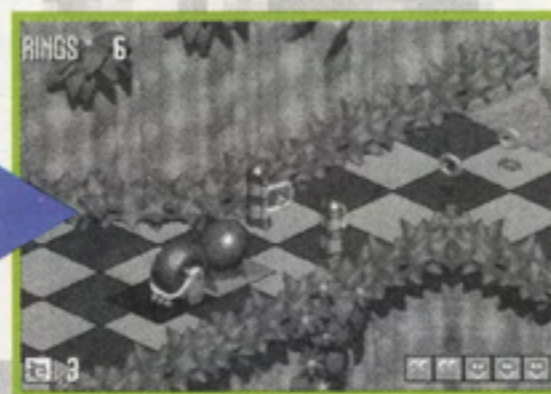
Le somiglianze con questo classico per Super NES riguardano sostanzialmente l'aspetto cosmetico. Anche qui, come in **Sonic 3D**, i programmatori hanno dimostrato che la grafica renderizzata è accessibile anche alle piattaforme a sedici bit.

SUPER MARIO RPG

Coincidenza: l'ultimo Mario, apparso dopo anni di silenzi, vanta scenari interamente isometrici, come il nuovo episodio di **Sonic**. Ma le differenze finiscono qui: **Super Mario RPG** è un'avventura, mentre **Sonic 3D** è un action frenetico e velocissimo...

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
AZIONE

USCITA
NOVEMBRE

...nte a suo

...tanto che non rinuncia a lanciare sfere con spuntoni annessi all'indirizzo di Sonic

Stanco di fuggire, Sonic decide di stanare il tarpano!

È guerra!

Ta dah! Robotnik è alle corde e la sua navicella è precipitata... Ma non finisce qui!

SPACE

Se c'è una cosa di cui la Electronic Arts non può essere accusata è di non trarre abbastanza profitti da una licenza. Molti anni fa questa compagnia unì le proprie forze con quelle della Games Workshop per produrre i giochi della serie **Space Hulk**, ed ora, dopo che macchine come il PC, l'Amiga e il 3DO ne sono state beneficiate, rilancia il tutto sulle console della nuova generazione. La storia che fa da sfondo a tutti i giochi di questa serie ci vede al comando di una squadra speciale di Marines dello Spazio che ha di fronte numerose missioni da portare a termine, ognuna con la sua ambientazione e con un suo obbiettivo. Space Hulk è il nome dato ai luoghi dove si svolgono le missioni dei nostri "ragazzi": mastodontici incrociatori stellari che, a causa di un guasto ai generatori di velocità della luce, galleggiano come balene in fin di vita nelle profondità dello spazio sconosciuto. Benché i loro occupanti umani siano ormai ridotti a mucchietti di polvere, una specie singolare e mortale di alieni noti come i Genestealers, ha invaso queste astronavi allo scopo di usarle come Cavalli di Troia per introdursi nello spazio popolato dalla razza umana. Alcune missioni prevedono che "ripuliate" sezioni chiave delle astronavi usando i lanciafiamme di cui i vostri marines sono muniti, altre invece comportano una più semplice "caccia all'insetto" (in parole povere, bisogna sparare a qualsiasi cosa anomala si muova). Ciò che tutte le missioni hanno in comune è la vostra cricca di soldati, ognuno dei quali è provvisto di armi e armature all'ultimo grido. Okay ragazzi, ci aspetta un bel barbecue!

INCONTRI RACCAPRICCIANTI DEL PEGGIOR TIPO

Salve, sono un rappresentante della Colgate. Le interesserebbe provare uno dei nostri ultimi prodotti per l'igiene dentale?

Credeteci sulla parola: è meglio che non andiate così vicini ai Genestealers come abbiamo fatto noi per catturare queste immagini. Sono ferocissimi, non hanno paura di niente e adorano strapparvi i peli del naso uno ad uno. Veramente!

SPACE HULK

CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

GENERE
STRATEGIA

USCITA
AGOSTO

I FERRI DEL MESTIERE

I vostri marines sono i guerrieri umani più violenti e agguerriti dell'universo. Affinché il loro già notevole coraggio e la loro attitudine al combattimento vengano ulteriormente accresciuti, è stato dato loro accesso non solo alle migliori tenute blindate sulla piazza ma anche a qualche bel pezzo di ferraglia: i dettagli negli appositi riquadri...

FLAMER

Molte missioni richiedono l'epurazione delle sezioni "infette" a bordo di uno Space Hulk. In queste missioni i vostri marines dal lanciafiamme facile devono assolutamente essere protetti finché non sono in grado di spargere del materiale infiammabile sulle pareti e gettarvi sopra un fiammifero acceso.

POWER GLOVE

Elemento ordinario del corredo di un marine, il Power Glove funge non solo da ottima protezione ma anche da potente arma bianca. L'efficacia dei colpi dati con questo guanto è assicurata dalle micidiali scariche elettriche che saettano lungo la sua superficie.

LIGHTENING CLAWS

Lungi dal risultare efficaci come armi per il combattimento a distanza, le Lightening Claws sono pure ottime per i marines che amano il contatto fisico con la loro preda. Trovate una stanza piena di alieni, fate schioccare le nocche e portatevi a casa il quintale di carne trita!

THUNDER HAMMER

Altra arma per i combattimenti a distanza ravvicinata, il Thunder Hammer ha incorporati un imponente Storm Shield e una mazza capace di sbriciolare l'armatura dei Genestealers.

POWER SWORD

Ecco un'arma più elegante proveniente da un'epoca più civilizzata. Se volete dimostrare di essere bravi con la spada oltre che col fucile a pompa, questo è lo strumento che fa per voi. Questo gioiellino, poi, può emettere scariche di energia al plasma.

STORM BOLTER

Eccoci alla prima delle armi pesanti. Quello che vedete nella foto è il vostro fulminatore standard. Tende a incepparsi quando si spara troppo rapidamente, ma è molto generoso di colpi e fa bene il suo dovere.

CHAIN FIST

Indovinate un po' come funziona questo gingillo? Avvicinatevi, copritevi gli occhi e fate parlare le lame al titanio! E' utile anche per passare attraverso le porte chiuse.

ASSAULT CANNON

Noto in molti altri giochi come mitragliatore, questo gioiellino è una vera belva da guerra. Avete un corridoio pieno di alieni poco accomodanti? Nessun problema, premete il grilletto di questo bestione e farete rapidamente piazza pulita in un tripudio di proiettili e rinculi.

PENSATECI SU!

Benché una vasta porzione del gioco si sviluppi nello stile di un gioco d'azione in soggettiva alla **Doom**, non è possibile vincere finché non si impara a uscire con uguale disinvoltura dalle sezioni strategiche. Durante una missione potete fermare il tempo per un periodo limitato e dare ordini alla vostra truppa usando un semplice sistema cartografico a base di icone. Una volta ripristinato il tempo reale, i vostri marines eseguiranno gli ordini che avete impartito loro nel miglior modo possibile. Inoltre, nella parte inferiore sinistra del vostro visore c'è una mappa miniaturizzata che potete usare per osservare gli spostamenti dei vostri soldati durante la battaglia.

Prima di entrare in azione è meglio richiamare la mappa e fare un bel piano

Prima di ogni missione, occorre chiamare a rapporto i soldati per impartire loro le dovute istruzioni

Occhio alla mappa nell'angolo inferiore dello schermo, se volete evitare assalti di sorpresa

Come si può intuire osservando il suo inconfondibile marchio con i fasci di luce che solcano il cielo notturno, la 20th Century Fox è uno dei nomi più importanti dell'industria dello spettacolo. Nata durante gli anni 30, è la più giovane delle major hollywoodiane e, come tutti gli altri studios sorti presso la Mecca del Cinema, ha avuto i suoi alti e bassi. Recentemente, quale detentrice di film d'azione ad alto budget (come **Speed**) e serie televisive di grande successo (come **X-Files**), la Fox è ridiventata la potente compagnia che era un tempo. Ma se si esclude la serie di titoli ispirati ai **Simpson**, il potenziale insito nella trasformazione di queste fortunate produzioni in videogiochi autorizzati è stato ampiamente trascurato. Oggi, però, la Fox ha deciso di cominciare a sfruttare a dovere il suo formidabile catalogo cinematografico attraverso la sua neonata divisione videoludica, la Fox Interactive.

Il primo esempio di questa operazione è **Die Hard Trilogy**, che dovrebbe vedere la luce come titolo per Saturn al termine della corrente stagione estiva. Si tratta di uno sparatutto in tre atti che trae ispirazione dai tre film (**Trappola di Cristallo, 58 Minuti per Morire, Die Hard - Duri a Morire**) aventi per protagonista il trasandato poliziotto John Maclane, interpretato dall'impagabile Bruce Willis (attualmente sugli schermi con **L'Esercito delle 12 Scimmie**). Quando la Probe Software (già artefice di altri videogiochi prodotti su autorizzazione della Fox come **Alien 3** e il recente **Alien Trilogy**) ha ricevuto l'incarico di realizzare **Die Hard Trilogy**, la prima cosa che ha voluto fare è stato riprodurre in forma virtuale le spettacolari scene di azione e gli straordinari effetti pirotecnici delle pellicole. E come **Alien Trilogy**, anche **Die Hard Trilogy** è inteso dalla Probe come un progetto multi-formato destinato a esordire sulla Playstation per poi reincarnarsi sul Saturn.

DIE HARD (TRAPPOLA DI CRISTALLO)

Ambientato in un avveniristico grattacielo situato in un lussuoso quartiere di Los Angeles, il film vede Maclane fare visita alla moglie (Bonnie Bedelia) quando un gruppo di terroristi (capeggiato dall'attore britannico Alan Rickman) occupa l'edificio. Nella versione videoludica, lo sprite di Maclane deve riconquistare l'edificio risalendo una dozzina di piani occupati da uffici e raccogliendo le armi dei terroristi per usarle a loro danno. L'azione è visualizzata attraverso una prospettiva tridimensionale isometrica, con gli uffici che appaiono come un complesso ambiente poligonale. E come nel film, anche nel gioco Maclane affronta la missione a piedi nudi.

DIE HARD 3
(DIE HARD - DURI A MORIRE)

Come nell'ultima pellicola della serie, questa fase ha come ambientazione le strade affollate di New York. Adesso la mente criminale del fratello di Gruber (il "cattivo" di **Trappola di Cristallo**) mette Maclane a dura prova con una serie di bombe collocate in vari punti della metropoli e indicate da apposite tracce. Il gioco fa a meno dei messaggi criptici proposti dal suddetto furfante nella versione cinematografica a favore di una spericolata corsa in automobile. La vettura viene usata per raggiungere i punti in cui sono stati disposti gli ordigni prima che il tempo mancante alla loro esplosione (indicato da un apposito cronografo) scada. La missione è resa più problematica dai pedoni e dal traffico, i quali possono talvolta rallentare la marcia della quattroruote di Maclane. Il divertimento, come potete immaginarvi, sta nel fregarsene del codice stradale e farsi strada come meglio si può.

CASA PRODUTTRICE
FOX INTERACTIVE

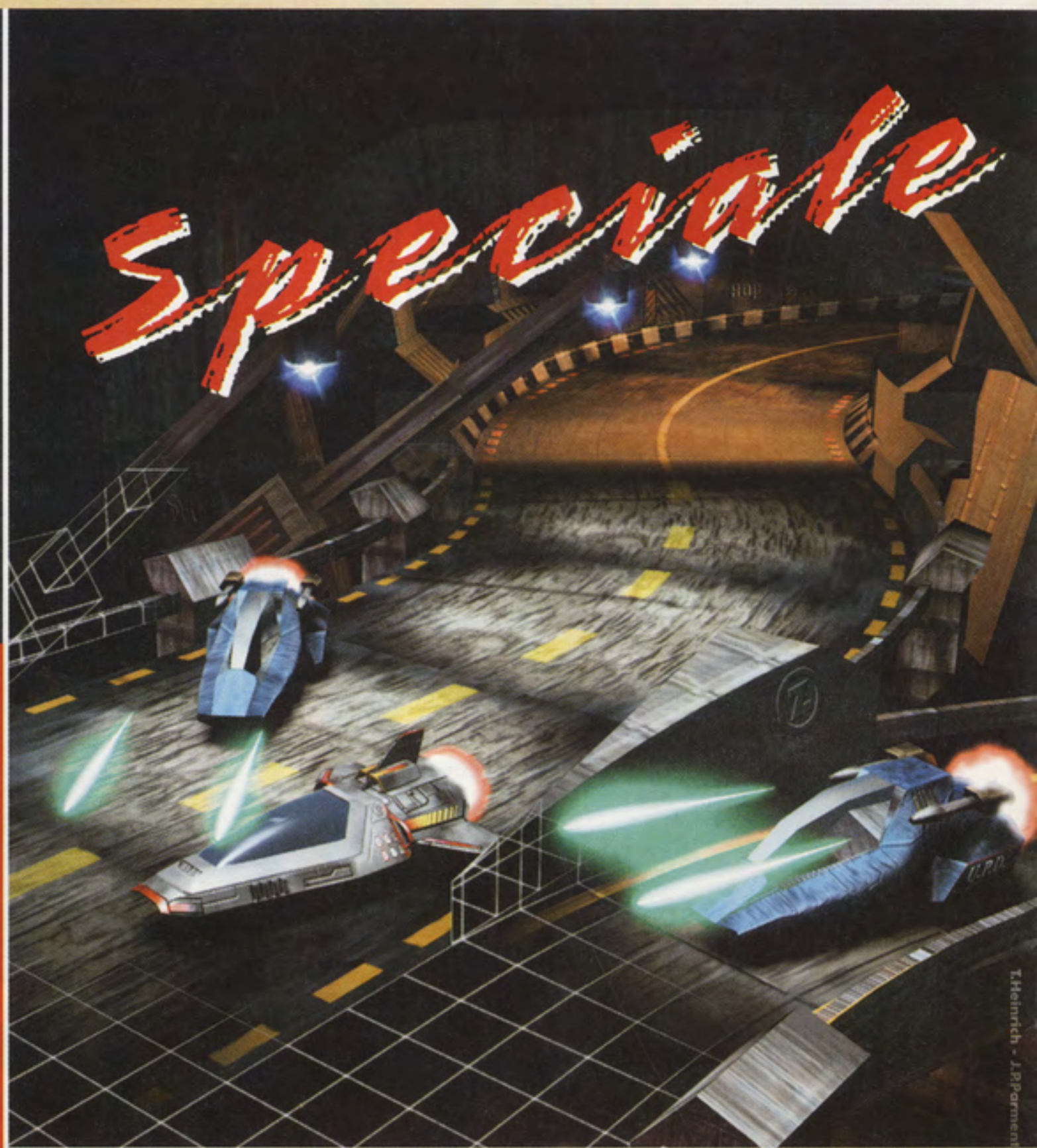
GENERE
SPARATUTTO

USCITA
SETTEMBRE

DIE HARD 2
(58 MINUTI PER MORIRE)

Anche in questo episodio è di scena un gruppo di terroristi, ma questa volta il teatro delle sue discutibili imprese è un aeroporto, occupato al fine di aiutare un noto criminale (nel film, il nostro Franco Nero) a fuggire dal paese. Una volta fatto precipitare un aereo di linea sulla pista e, quindi, causato la morte di numerose persone innocenti, Maclane scende in campo. Questa sezione si svolge nella forma di un tiro al bersaglio, con il mirino poligonale che scorre per le aree dell'aeroporto, il terminal e persino lungo la superficie di un aereo in fase di decollo. Sotto molti aspetti questa fase ricorda **Virtua Cop**, ma a quanto pare vanta uno spessore strategico maggiore e più possibilità di interazione con l'ambiente circostante. Sparando ai soffitti, per esempio, è possibile far crollare sezioni del terminal sulla testa di uno o più criminali, uccidendoli.

Abbiamo visto la luce, abbiamo visto NEON. MEGA Console è lieta di presentarvi i primi lavori a 32-bit del gruppo tedesco più promettente sulle scene videoludiche. In queste tre pagine vi spieghiamo perché tutti i possessori di Saturn dovrebbero tenere d'occhio Tunnel B1, Vanishing Powers e Viper. Amen.

a cura di Matteo Bittanti

Nella prima metà dei gloriosi anni Ottanta, Ocean dominava letteralmente le scene videoludiche europee. Insieme a U.S. Gold, la casa anglosassone sfornava videogiochi per piattaforme a 8-bit a ritmi industriali, sia che si trattasse di licenze tratte da film o telefilm di successo (qualcuno si ricorda degli orrendi **Miami Vice, V** e **Knight Rider?** Aaaargh!), sia games originali e innovativi come **Head over Heels** o **Parallax.** Solo l'etichetta budget Mastertronic aveva causato qualche grattacapo all'oceanica software house, ma non c'è mai stata vera competizione. Sega aveva addirittura ceduto a Ocean i diritti dei suoi migliori coin-op (**Out Run, Space Harrier, Enduro Racer**) perché venissero convertiti su Commodore 64, Spectrum ed Amstrad. Sono cambiati i tempi: è difficile pensare che l'AM2 di Yu Suzuki si rivolgerebbe alla cricca che ha realizzato **Waterworld** per la conversione di **Virtua Fighter 3** su Saturn... Non solo perché Ocean ha letteralmente perso i suoi migliori talenti a partire dalla fine degli anni '80. No, il fatto è che la casa di Manchester non è stata capace di rispondere adeguatamente all'invasione delle console, limitandosi a distribuire titoli per NES e Super NES, senza proporre titoli autenticamente originali, capaci di dominare le classifiche di vendita. Se si eccettuano **The Addams Family** e **Jurassic Park**, negli ultimi anni, Ocean ha svolto il ruolo di mera comparsa sul mercato dei videogiochi. Dopo un interminabile periodo di apatia totale, Ocean si prepara alla riscossa. L'etichetta inglese ha "scoperto" nuovi talenti che sono già stati definiti "i successori degli Scavenger". Il rilancio della compagnia comincia e finisce per enne. Quattro lettere: N, E, O, N. Provenienza: Darmstad, Germania. Anno di fondazione: 1994. Numero di programmatori: ventuno. Ma per gli "addetti ai lavori", i NEON sono una "vecchia conoscenza". Oltre ad aver realizzato miliardi di demo su Amiga, il gruppo tedesco ha realizzato un colorato ***Mario**-wannabe* per il computer Commodore, **Mr. Nutz**, pubblicato sotto etichetta Ocean. Al pari dei leggendari Factor Five (**Turrican** e **Super Turrican**), i NEON provengono dal mercato dei *softvertisers* (giochi shareware basati sulla promozione di un certo prodotto, pratica molto popolare in Europa). I NEON sono usciti dall'underground per trovare nuovi alloggi: gli scaffali luccicanti dei migliori negozi di videogames. Per raggiungere questo obiettivo, i coders germanici stanno lavorando alacremente a tre titoli che hanno già suscitato un grande entusiasmo tra gli addetti ai lavori in occasione della presentazione all'ECTS inglese, prima e all'E3 americano, poi. I giochi in questione sono **Vanishing Powers, Tunnel B1** e **Viper.** Nelle intenzioni dei programmatori, i tre giochi avrebbero dovuto costituire tre sezioni differenti del medesimo titolo, ma Ocean ha preferito ottimizzare i profitti, chiedendo ai Peter Thierolf e Jan Joeckel, fondatori dei NEON, di trasformarle in tre prodotti autonomi. Dal "paghi uno, giochi tre" al "paghi tre, giochi tre". Ocean farà il possibile per tenersi ben stretti i NEON, ma è probabile che al pari degli Scavenger (team originario della Scandinavia) e dei Factor 5, emigreranno presto negli States per entrare a far parte di qualche megacorporation del divertimento elettronico.

Stay tuned for more...

Un gioco mitico, anzi mitologico

L'influenza di Zelda e Final Fantasy è evidente

La grafica del gioco è veramente spettacolare

Vanishing Powers è popolato da hobbit, elfi, goblins e hobgoblins...

Le fogne sono infestate da alieni e mostruosi alligatori...

TUNNEL B1

Dei tre progetti dei NEON, **Tunnel B1** è il più avanzato in termini di sviluppo. Per descriverlo possiamo paragonarlo a un incrocio tra **WipEout**, **Doom**, **Descent** e **Sewer Shark**. Spieghiamoci meglio. Il primo titolo targato NEON che vedremo ci mette ai comandi di un hovercraft da battaglia impegnato in una serie di scontri all'interno di claustrofobici corridoi metallici nell'undergorund di megalopoli futuristiche. Il gioco si richiama abbastanza palesemente anche al racing futuristico degli Scavenger, **Scorcher**. La differenza fondamentale con quest'ultimo riguarda la possibilità di fermare il mezzo per raccogliere oggetti, munizioni e altro, mentre l'ex-**Vertigo** è un gioco di corsa vero e proprio. Oltre a robot, droidi e alieni, i labirintici corridoi contengono trappole e ostacoli di ogni genere. Il gioco è suddiviso in una serie di missioni. In una, ad esempio, dovrete distruggere il reattore della centrale, in un'altra recuperare dei tecnici che si sono persi all'interno del complesso etc. Punto di forza di **Tunnel B1** è l'engine tridimensionale che consente di ridurre notevolmente gli effetti di clipping. Routines di mascheramento della linea di orizzonte e linee di codice ben congegnato permetteranno di ottenere un prodotto superbamente animato: i primi demo che abbiamo visto confermano che **Tunnel B1** ha un grande potenziale.

Gli effetti di light sourcing sono splendidi

Avete un tempo limite per completare le varie missioni, quindi evitate di perdervi...

Grazie a potenti missili a ricerca di calore potete sventrare i droidi nemici...

VANISHING POWERS

Praticamente la versione evoluta di **Light Crusader** (MD, Treasure), con qualche pizzico di **The Story of Thor** e **Dark Saviour**. **Vanishing Powers** è un gioco di ruolo realizzato con grafica isometrica. In **Vanishing Powers** interpretate l'eroico cavaliere Drago alla canonica ricerca della principessa rapita dal malvagio di turno. Nella migliore tradizione dei *bildungames* dovrete superare una serie di ostacoli prima di riabbracciare l'amata. Il gioco vero e proprio consiste nella soluzione di enigmi, inframezzati dai classici combattimenti in puro stile arcade. **Vanishing Powers** include la bellezza di 60 diversi mostri, decine di magie e una serie di locazioni riccamente definite. L'avventura vanta dialoghi parlati, interazione complessa con i personaggi e soluzione di puzzle più o meno difficili. L'uscita del gioco è prevista per questo autunno, il che significa che torneremo a parlarne prossimamente.

VIPER

Viper sfrutta lo stesso engine tridimensionale di **Tunnel B1. Viper** può essere considerata la versione "aerea" del titolo precedente. Qui infatti dobbiamo pilotare un sofisticato elicottero da combattimento, snidare gang di terroristi dai loro covi e seminare un po' di distruzione qua e là negli spendidi scenari disegnati dai grafici tedeschi. A differenza di **Tunnel B1** in cui il giocatore è costretto a seguire pattern prefissati, qui possiamo muoverci in tutte le direzioni. Particolarmente ben fatte le sezioni metropolitane, con enormi grattacieli di vetro e acciaio, strade trafficate perfettamente riprodotte. Come in **Tunnel B1**, il giocatore ha a disposizione una serie di armi quali laser, missili a ricerca di calore, bombe etc. Le esplosioni a tutto schermo sono particolarmente impressionanti. Il gioco ha tutte le carte in regola per diventare la migliore simulazione di volo arcade dell'anno.

Da quanto abbiamo visto, umilierà Thunderhawk 2...

Viper sarà disponibile a settembre per Saturn

Il gioco è farcito di mezzi militari ultra-sofisticati

QUALCHE MESE FA, IL COLOSSO EUROPEO VIRGIN HA CEDUTO A SEGA I DIRITTI DI DISTRIBUZIONE DI UNO DEI VIDEOGIOCHI PIÙ ATTESI DEGLI ULTIMI ANNI: HEART OF DARKNESS. LA NUOVA AVVENTURA DEI CREATORI DI OUT OF THIS WORLD E FLASHBACK SARÀ DISPONIBILE A SETTEMBRE PER SATURN. MEGA CONSOLE L'HA VISTA, COME SEMPRE, IN ANTEPRIMA...

Riassunto delle ultime puntate: Siamo all'inizio del 1993. Eric Chahi e Frédéric Savoir, i migliori programmatori transalpini, lasciano Delphine per creare una nuova casa di produzione videoludica: Amazing Studios. Il primo progetto previsto si intitola **Heart of Darkness.** Virgin si assicura i diritti di distribuzione del gioco a suon di miliardi. Nelle intenzioni del team, il nuovo prodotto sarebbe dovuto uscire a metà del 1994. Virgin comincia a promuovere l'avventura sulle più importanti riviste del settore. Intanto, il budget di **Heart of Darkness** supera il milione di dollari. Tutto sembra procedere per il meglio. Ma...
La prima data di consegna del lavoro viene mancata. Normale: è raro che un videogioco venga terminato nei tempi previsti. Una seconda *deadline* viene mancata. Poi una terza, una quarta... **Heart of Darkness** comincia ad accumulare un ritardo mostruoso (non siamo ai livelli di **Elite II**, ma quasi). L'uscita del gioco viene congelata. Nel frattempo, Virgin comincia ad accumulare perdite consistenti. Il bilancio della società (posseduta da Viacom, che gestisce anche MTV e Paramount) finisce in rosso: l'anno fiscale '95/96 si chiude con un buco di quattordici milioni di dollari. Colpo di scena: Virgin decide di lasciare a Sega l'onore (e l'onere) di distribuire il gioco, per sistemare le finanze. Arriviamo a oggi: **Heart of Darkness** è in fase avanzata di completamento e da quanto abbiamo visto sino a oggi, i disagi degli utenti saranno ripagati da un prodotto di altissima qualità...

LA STORIA

In **Heart of Darkness** (il riferimento conradiano è puramente casuale), il giocatore controlla Andy, un pischello vagamente somigliante al protagonista di un celebre video dei Def Leppard. Andy ha paura del buio. Anzi, è letteralmente terrorizzato dall'idea di restare in una stanza priva di illuminazione. A peggiorare la situazione ci pensa un sadico professore che lo punisce ripetutamente confinandolo in un ripostiglio. L'unico amico di Andy è Whiskey, un cagnone molto affettuoso e fedele, che lo segue dappertutto. Una sera, Andy e Whiskey assistono a una eclisse di luna. Nel momento stesso in cui si disegna sulla volta celeste il lato oscuro del satellite, il Male discende sulla Terra. Improvvisamente, le margherite appassiscono e muoiono. Una forza malefica appare dal nulla e rapisce Whiskey. Termina l'eclisse, torna la luce, ma - panico! - il cane è scomparso! Andy, disperato, scoppia in lacrime. Dopo una vana ricerca durata tutta la notte, il ragazzo torna a casa, crollando sul letto e addormentandosi di colpo. Al suo risveglio, si ritrova in un mondo di sogno e decide di proseguire la ricerca dell'amico a quattro zampe. Qui comincia la vostra avventura. Già **Nights** di Naka faceva della dimensione onirica lo scenario di una serie di avventure ai confini della realtà. Ora, **Heart of Darkness** ci porta a confrontarci con i mostri generati dal sonno della ragione, come spettri, scheletri e demoni. Le creature della notte obbediscono al Signore delle Tenebre, che al pari dei *Master of Puppets* dei Metallica (a proposito, *Load* è indispensabile) incarna il Male. Alcuni mostri hanno un aspetto un po' formaggioso: più che i figli del grano di kinghiana memoria potremmo definirli i nipoti del grana. Vabbé, fate finta di non averla letta...

ESTETICA

Secondo le intenzioni di Amazing Studios, **Heart of Darkness** non sarà una avventura, ma *l'Avventura.* Il film di Antonioni non c'entra una fava. L'idea è quella di settare un nuovo standard, creare un prodotto videoludico che possa diventare il paradigma nel suo genere. In attesa di verificare l'effettiva qualità del gioco, possiamo già confermare che per ciò che concerne l'aspetto grafico, sicuramente **Heart of Darkness** lascerà il segno. Ci riferiamo in particolare alle animazioni che avvicinano il gioco alle migliori produzioni animate della Disney. Per realizzare i movimenti del protagonista, Andy, i programmatori francesi hanno disegnato oltre 1500 frames. Gli scenari sono caratterizzati da una sensibilità artistica che va al di là della stereotipia delle ambientazioni dei videogames dell'ultima generazione. I personaggi che Andy incontrerà nel corso dell'avventura sono tra i più vari che ci sia capitato di vedere in un videogioco: ombre assassine, piante carnivore, mostri subacquei...

LA MECCANICA DI GIOCO

Se a un'occhiata superficiale **Heart of Darkness** può sembrare un semplice platform dalla grafica appariscente, in realtà l'ultima fatica dei coders francesi si ricollega direttamente a giochi come **Out of this World** e **Flashback**, avventure vere e proprie nelle quali l'esplorazione e la risoluzione di enigmi costituiscono una parte determinante del gameplay. L'avventura si sviluppa in base alle vostre mosse e alle vostre decisioni, anche se la struttura del gioco è sostanzialmente lineare. Andy dovrà arrampicarsi su arbusti giganteschi, nuotare in acque infestate da esseri balordi, sparare ai vari tarpani che popolano il regno delle Tenebre. In altri termini, non vi annoierete di sicuro. Gli scenari sono estremamente vari: giungla, montagne, canyons, caverne. il giro del mondo videoludico in ottanta quadri...

IL SUONO

A conferma della contaminazione crescente tra diversi comparti dell'industria dello spettacolo, **Heart of Darkness** vanta un accompagnamento musicale composto da Bruce Broughton, che ha curato la colonna sonora di film come *Baby Birba, Miracolo sulla 34 Strada* e *Tesoro, Ho allargato il ragazzino* Gli effetti sonori sono invece stati realizzati da un trio che in precedenza ha lavorato a *Leon*, il bellissimo film di Besson interpretato da Jean Reno. Tra parentesi, Besson sta lavorando a *The Fifth Element* con Bruce Willis e Gary Oldman. *Can't wait...*

DALLA SELCE AL SILICIO

I fondali di **Heart of Darkness** sono stati realizzati interamente con ***3D Studio***, un tool grafico molto diffuso tra gli sviluppatori, ma che quattro anni fa, quando Amazing Studios hanno cominciato a lavorare, era uno strumento innovativo. Per distinguersi, i grafici francesi hanno sviluppato una serie di texture nuove anziché limitarsi ad implementare quelle già disponibili. Le scene sono state prima disegnate a mano, poi trasferite in ambienti digitali attraverso sofisticate workstations. ***Check'em out!***

Dagli schizzi su carta si passa alla creazione degli scenari su computer grazie a tool specifici come 3D Studio

Ombreggiature e sfumature accrescono il senso di realismo grafico

L'AVVENTURA CONTINUA

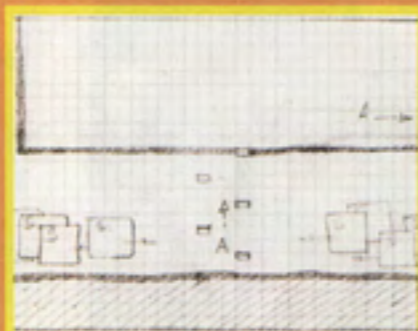
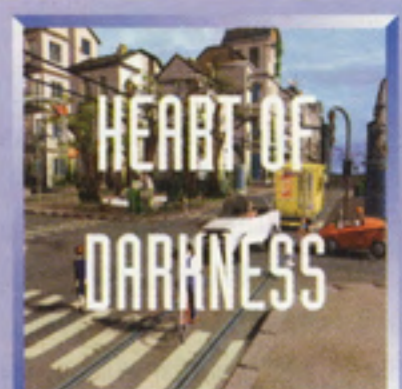
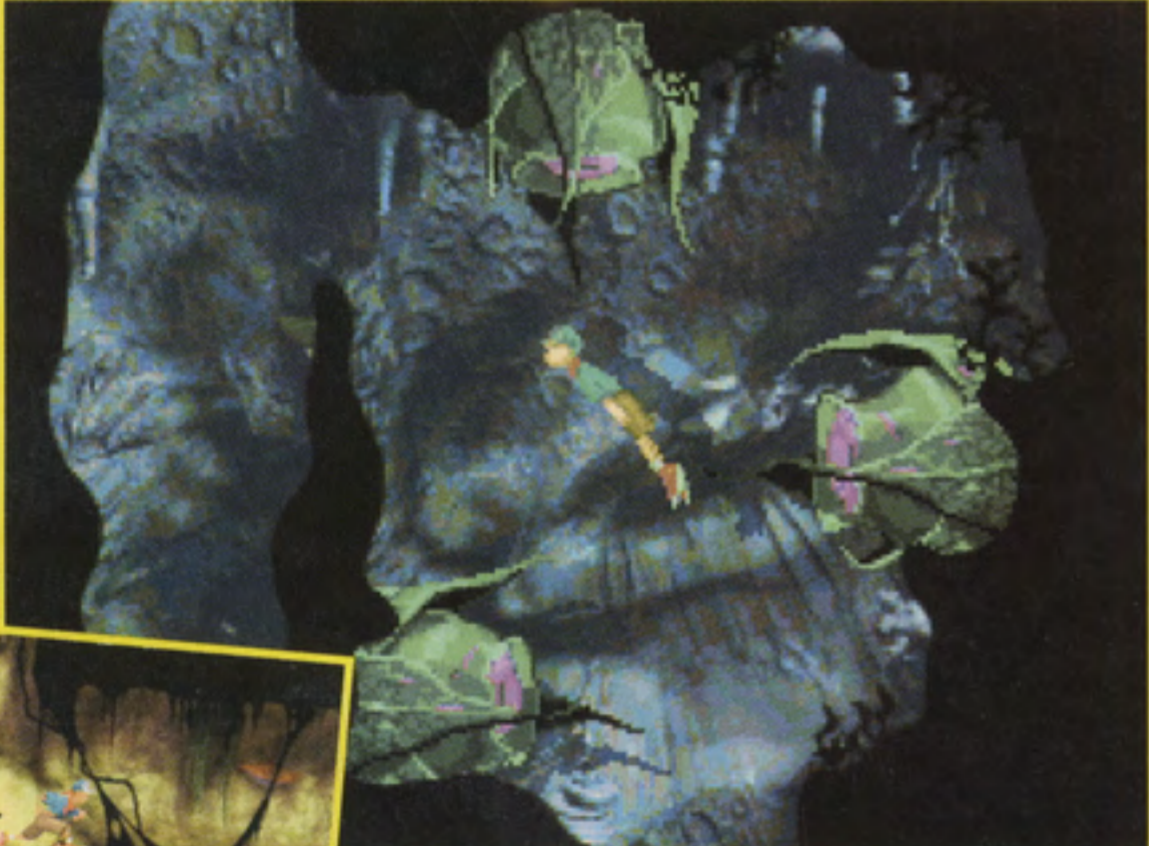
Heart of Darkness rappresenta il terzo ideale episodio di una saga cominciata nel 1991 dalla Delphine. Per capire, giocare e apprezzare **Heart of Darkness**, dovete prima aver speso qualche ora con...

ANOTHER WORLD (1991)
Con **Another World** (Amiga), Delphine ha rivoluzionato il genere delle avventure grafiche. Miscelando la struttura dei platform a multiscorrimento con una trama originale, scenari decisamente visionari e un look cinematografico, Delphine ha creato un vero e proprio capolavoro, convertito per Megadrive e Super NES. Delphine aveva realizzato anche un sequel per Mega CD, intitolato **Heart of the Alien**, ma ha rinunciato a distribuirlo visto lo scarso successo del lettore CD-ROM Sega...

FLASHBACK: A Quest for Identity (1993, tutti i formati)
Sequel non ufficiale di **Out of this World**, **Flashback** ha introdotto il personaggio di Conrad B. Hart sulle scene videoludiche. La grafica curata in ogni aspetto e una serie di animazioni di incredibile fattura ottenute attraverso la tecnica del ***Rotoscoping*** contribuirono a fare di **Flashback** una delle avventure più giocate della storia. Il primo grande best-seller di Delphine (800,000 copie vendute in tutto il mondo).

Natura selvaggia: occhio a non avvicinarsi troppo alla pianta carnivora...

Andy nuota sott'acqua alla ricerca di indizi per risolvere gli enigmi. Attenzione al livello di ossigeno!

Anche la struttura dei vari livelli è stata pianificata prima su carta. Particolare attenzione viene dedicata ai possibili itinerari che Andy può scegliere nel corso dell'avventura. I bivi vengono poi implementati nel gioco vero e proprio nei modi più vari. Qui, ad esempio, lo scheletro di un dinosauro viene impiegato come scala per passare da un piano di gioco all'altro. Il menu che vedete in una delle immagini non è altro che la griglia di collisione degli sprite che viene attivata nel corso della programmazione. Lo scopo? Evitare che Andy attraversi gli oggetti disegnati sullo schermo. La sequenza si conclude con l'immagine che vedrete poi nel gioco...

Siete pronti per un viaggio all'interno della vostra psiche? Siete pronti a esorcizzare le vostre paure e riportare a casa Whiskey?

La pratica di convertire i migliori titoli PlayStation su Saturn è diventata pressoché abituale. MEGA Console ha intervistato in esclusiva i Perfect, il team londinese che ha realizzato le versioni Sega di WipEout, Destruction Derby, DiscWorld e Lemmings 3D. Buona lettura!

Un team Perfect-o!

Il quartier generale dei Perfect è situato nella zona meridionale di Londra. La struttura labirintica degli uffici del team inglese non è meno affascinante dei vicoli di Ankh-Morpok, sede virtuale delle vicende narrate in **Discworld.** Bottiglie di Snapple® Ice Tea allineate sul pavimento come dei birilli, canzoni dei Beach Boys in sottofondo e decine di televisori perennemente accesi: *"È il nostro modo di lavorare"*, sorride Colin Fuidge, presidente dei Perfect, scorgendo l'espressione basita che si disegna sul volto accaldato dell'infiltrato di **MEGA.** Il team è diventato improvvisamente celebre grazie a una serie di conversioni di titoli da PlayStation a Saturn, che **MEGA Console** ha recensito in esclusiva nei mesi scorsi. Attualmente, i Perfect sono al lavoro su **Krazy Ivan, DiscWorld II** e **Naked Gun.** Tra i programmatori impegnati su questi titoli c'è Gregg Barnett (direttore creativo), che qualcuno di voi ricorderà come il creatore di leggendari titoli a 8-bit come **The Hobbit** e **The Way of The Exploding Fist.**
Abbiamo chiesto a Colin Fuidge di raccontarci la storia dei Perfect.
"Abbiamo cominciato a lavorare seriamente solo cinque o sei anni fa. A quei tempi proponevamo a software house come Acclaim e Mindscape conversioni da coin-op e roba simile - spiega Colin - *Prima di passare a Megadrive e Super NES ci siamo fatti le ossa su Gameboy e Game Gear, realizzando giochi come **Crash Test Dummies, WWF** etc. L'esperienza accumulata su queste piattaforme ci è tornata utile quando abbiamo tentato qualcosa di più impegnativo, **DiscWorld.** Si trattava del nostro primo grande lavoro al quale hanno lavorato per oltre sei mesi ben quindici persone. Questo prima ancora di sapere se il gioco sarebbe stato pubblicato o meno! Quando abbiamo mostrato **DiscWorld** a Psygnosis, sono rimasti impressionati. I responsabili Psygnosis hanno riconosciuto il nostro talento e per questo motivo ci hanno affidato le conversioni dei loro titoli PlayStation per una serie di piattaforme non Sony. In men che non si dica stavamo già lavorando a **WipEout** e **3D Lemmings** per Saturn!"*

NON BUTTARE, RICICLA!

Durante la seconda metà degli anni '80, la pratica di convertire per Amiga giochi sviluppati originariamente su Atari ST si traduceva nel trasportare gran parte del codice originario da una piattaforma all'altra senza modificarlo sostanzialmente. Da una parte questo permetteva di accorciare nettamente i tempi di lavoro, ma dall'altro non venivano sfruttate appieno le peculiarità dell'hardware del 16-bit Commodore (Blitter *anyone*?). A quanto pare, certe abitudini sono vecchie a morire, come confermano le parole di Colin: *"La prima cosa che abbiamo fatto è stata quella di creare dei sistemi di sviluppo di carattere generale, finalizzati ad animare poligoni su schermo. Per realizzare un titolo specifico, ci limitiamo a migliorare le prestazioni dei nostri tool grafici e a configurarli in modo tale da ottenere determinati risultati. Abbiamo impiegato questo metodo per le versioni Saturn di **WipEout 3D Lemmings, Destruction Derby** e, attualmente, per **Discworld II**, che uscirà verso la fine del 1996. Quando abbiamo convertito **3D Lemmings** su Saturn, abbiamo riciclato il codice sorgente della versione PlayStation, elaborato in C, il che ci ha permesso di risparmiare un sacco di tempo. Per la colonna sonora è stato lo stesso. Le cose cambiano sostanzialmente con il Full Motion Video, che siamo stati costretti a rifare da zero. Comunque, ottenere animazioni di buona fattura in fmv non è particolarmente complicato e non richiede molto tempo."*

> ***"La maggior parte della gente crede che convertire un gioco sia un compito passivo, di routine. In realtà richiede competenza e capacità di sviluppare concetti originali."***
>
> **Colin Fuidge, Perfect**

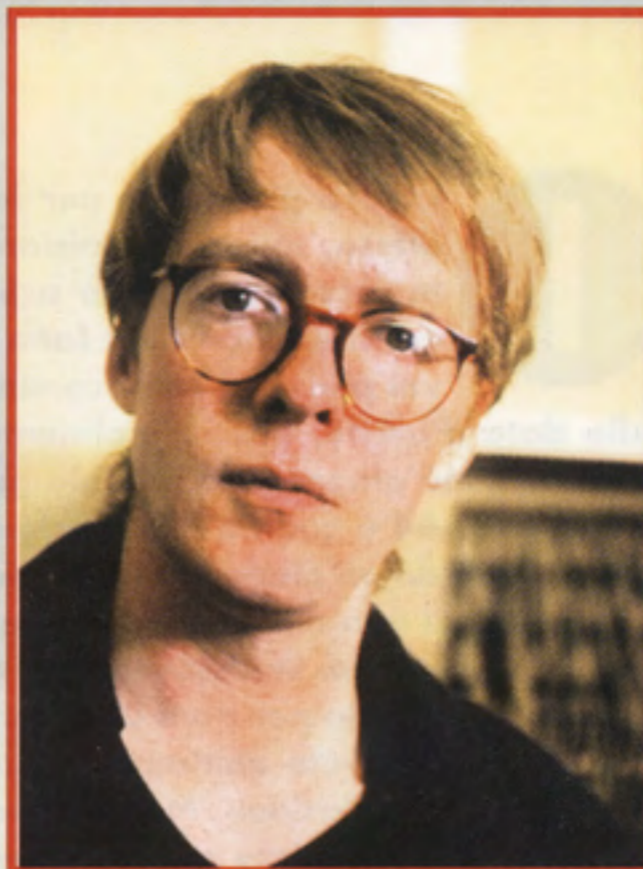
▲ *WipEout, recensito due mesi fa sulle pagine di Mega Console, è privo degli effetti di trasparenza della versione PlayStation.*

La versione Saturn di **WipEout** è stata confezionata in modo adeguato, anche se le differenze con l'originale PlayStation risultano abbastanza evidenti. Una delle principali mancanze della conversione riguarda l'assenza di effetti di trasparenza. La mancata implementazione è da attribuire a carenze tecniche della console Sega?
*"No. È possibile ottenere effetti di trasparenza di ottima fattura su Saturn e avremmo potuto inserirli in **WipEout.** Il fatto è che la realizzazione di sprites trasparenti richiede un numero di calcoli nove volte superiori rispetto a quelli necessari per muovere uno*

sprite normale e questo avrebbe chiaramente ridotto la velocità complessiva delle animazioni. Avremmo potuto ottimizzare il codice, ma ciò avrebbe richiesto troppo tempo. Tuttavia, ora che stiamo imparando a conoscere sufficientemente bene l'hardware della console Sega, posso anticipare che le future conversioni saranno sempre più sofisticate dal pdv tecnico e includeranno effetti speciali come trasparenze, dissolvenze etc. Uno dei nostri migliori programmatori ha appena realizzato un demo incredibile sfruttando i due VDP del Saturn ottenendo spettacolari effetti di light-sourcing su centinaia di poligoni per ogni frame di animazione. Saturn è una piattaforma dotata di un hardware più complicato da programmare rispetto a quello di PlayStation, richiede routines 3D più difficili da elaborare e un sacco di lavoro in più."

▲ Un'altra presunta esclusiva PlayStation è ora disponibile su Saturn. Già letta la review?

Recensito su questo stesso numero, **Destruction Derby** è la dimostrazione che il livello qualitativo delle conversioni cresce man mano che i programmatori accumulano esperienza sull'hardware Sega. *"Il problema maggiore che abbiamo incontrato lavorando a* ***Destruction Derby*** *riguarda le textures, un problema che abbiamo risolto aggirandolo anziché affrontandolo con tecniche analoghe a quelle usate per la versione PlayStation. Ma i risultati che abbiamo ottenuto sono ottimi, da questo pdv, e non esagero se affermo che è difficile distinguere nettamente le due versioni. Un altro problema non irrilevante è il livello di intelligenza artificiale delle vetture avversarie. Abbiamo cercato di ottenere animazioni più rapide rispetto alla versione PlayStation pur implementando le capacità delle auto controllate direttamente dal computer."*

Convertire giochi da una piattaforma all'altra richiede una serie di adattamenti e di modifiche, ma soprattutto ore di beta-testing comparativo...

Colin Fuidge, leader dei Perfect

"Siamo rimasti estremamente soddisfatti dalla versione Saturn di ***3D Lemmings*** *- penso che nessuno avrebbe potuto fare di meglio. Una delle poche differenze tra le due versioni è presente nella schermata iniziale: nella versione PlayStation il logo 3D si gira su se stesso, mentre noi abbiamo preferito inserirlo in una sorta di griglia, senza ricorrere al solito effetto di trasparenza. Le differenze tra le due versioni si riducono a particolari come questi. Abbiamo inserito anche un cheat mode che permette di usare una rivoltella virtuale per blastare i Lemmings inutili. È grandioso, eheheheheh. Ooops, mi sa che non dovevo dirvelo..."*

La conversione Saturn del celebre puzzle include un cheat mode inedito!

CONCLUSIONE

Abbiamo chiesto a Eli Collis, general manager dei Perfect, cosa dobbiamo aspettarci nei prossimi mesi. Questa è stata la sua risposta: *"Al momento stiamo lavorando particolarmente a nuovi tool grafici che facilitino il processo di conversione dei titoli PlayStation e che ci permettano di ottenere risultati ancora più eclatanti. Stiamo inoltre tenendo d'occhio l'evoluzione del mercato videoludico: l'uscita di nuove console è sempre un evento che potrebbe tradursi in opportunità di lavoro non indifferenti. Il nostro più importante progetto, attualmente, riguarda due videogiochi tratti dalla serie di* ***Naked Gun*** (Una Pallottola Spuntata, in patria, con il grande Leslie Nielsen, ndr). *Il tie-in sarà disponibile verso la fine del 1997 per Mac, PC, Saturn e PlayStation. Il secondo episodio uscirà nel 1998 o 1999. Stiamo inoltre portando avanti una serie di progetti a breve scadenza, giochi per console sviluppati da team interni. Ci consideriamo un vero e proprio studio multimediale e stiamo valutando se entrare in altre aree di mercato come il merchandising. Abbiamo numerosi progetti in cantiere e stiamo stringendo una serie di accordi. Questo è abbastanza anomalo per uno sviluppatore: generalmente la maggior parte dei team aspetta che un'etichetta gli proponga un titolo. Noi cerchiamo di perseguire, laddove possibile, vie alternative."*

Il gioco più atteso per la console più attesa, questa definizione sicuramente calza a pennello a **Super Mario 64** che, dopo aver fatto penare noi e voi per mesi con i continui slittamenti nella data d'uscita, ora è finalmente disponibile nella versione giapponese. Il titolo guida del nuovo Nintendo 64 è quanto di più originale si potesse tirar fuori da un platform: sono infatti riusciti ad aumentarlo di una dimensione mantenendo inalterato il divertimento. Se il 3D eravate abituati a vederlo utilizzato solo per cloni di **Doom** o per giochi di guida ora dovrete abituarvi a guardarlo sotto una diversa angolazione. Ma ora vediamo in dettaglio come è articolato questo nuovo **Mario**. La trama è sempre la stessa, con la vostra amata principessa Daisy che è stata rapita del solito cattivone e voi che girate nei posti più assurdi per recuperare le stelle che vi consentiranno di salvarla. La pianta del gioco, imperniata sul castello della principessa, non è molto diversa da quella dei suoi illustri e vincenti predecessori. In pratica l'avventura del baffuto idraulico è divisa in quindici mondi e il nostro eroe può decidere, limitatamente, in che ordine affrontarli. Naturalmente i mondi visibili non sono che una parte del gioco poiché, nel perfetto rispetto della tradizione, sono stati inseriti ben 10 mondi nascosti che non attendono altro che essere scoperti e visitati. Il personaggio di Mario, un vero spettacolo poligonale tutto da vedere, è diventato ancora più versatile di quanto fosse in precedenza. Sono infatti decine le mosse che può compiere sia per interagire coi diversi personaggi (con alcuni potrete anche conversare per reperire utili informazioni) e con l'ambientazione. Lo vedrete così correre, saltare, tuffarsi, nuotare e volare; sempre con grande realismo e fluidità ma soprattutto con la sua famosa andatura dinoccolata. Tutto questo utilizzando fino in fondo le possibilità del joypad del Nintendo 64 e un sistema di controllo che a volte ricorda più un picchiaduro che un platform. Inizialmente disporrete di quattro vite, ognuna dotata di otto unità di energia; ogni volta che venite colpiti ne perdete una, a meno che non cadiate in un precipizio, nel qual caso morite di colpo. Fortunatamente durante i livelli, collezionando stelline e icone di vario tipo, potrete recuperare almeno in parte l'energia necessaria a terminare la vostra missione. Non potevano mancare naturalmente i cattivoni di fine livello che dovrete regolarmente battere utilizzando ogni volta una strategia diversa.

Sono ormai passati più di quindici anni dalla prima apparizione di Mario come protagonista di **Donkey Kong** (anche se il suo nome era differente), ora il simpatico idraulico baffuto vede il suo faccione adornare con la sua caratteristica coppola rossa le confezioni di più di venticinque titoli. Assieme a questi vi è un numero indefinibile di giochi che vedono come guest star sia Mario che gli altri innumerevoli personaggi nati nei vari episodi che compongono la sua fortunata serie, per non parlare poi dell'enormità di gadget, giocattoli e cibarie varie a loro dedicati. In questo marasma di cioccolatini, pupazzetti e fesserie simili vediamo di isolare gli elementi importanti, vale a dire i ventotto videogiochi usciti dal 1981 al 1996 che vedono come protagonista lui o i suoi compagni d'avventura. Compiamo un salto nel tempo dunque e raggiungiamo il lontano 1981 quando si passava ore ed ore davanti ad un videogioco non per godersi la scena finale o per scoprire tutti i livelli ma per puro e semplice divertimento. Ritorniamo quindi alla prima apparizione di Mario nel mitico...

DONKEY KONG

D'accordo, il buffo tipo al quale lo stupido gorillone aveva rubato la fidanzata non era proprio il nostro baffuto idraulico (era un falegname infatti! NdDonkey Kong) ma comunque gli si avvicinava moltissimo. Il suo nome era Jumpman e lo si può considerare una specie di Protomario viste le sue somiglianze con il nostro eroe. Il suo scopo, che penso conosciate tutti benissimo, era quello di recuperare la sua amata saltellando qua e là per evitare i barili lanciati dal gorillone malefico e percorrendo così quattro livelli differenti fino a sconfiggere il suo peloso nemico.

DONKEY KONG Jr.

Dato il successo del primo episodio, era scontata la produzione di un seguito. Qui però le parti s'invertono e Mario (è in questo titolo che gli viene assegnato il nome che tutti conosciamo) diventa il cattivo di turno rapendo Donkey Kong per vendicarsi dei torti subiti nella prima versione del gioco. Il protagonista ora è il figlio del gorillone che deve recuperare le chiavi per aprire la cella del padre cercandole nei vari livelli caratterizzati da un difficoltà decisamente frustrante.

MARIO BROS

In questo indimenticabile gioco si definisce meglio la figura di Mario che qui, per la prima volta, appare come un idraulico. Inoltre si viene a conoscenza dell'esistenza di un secondo elemento della famiglia, un tale Luigi che qui veste il ruolo di co-protagonista. Infine s'incontrano le mitiche tartarughe che in questo episodio sconvolgevano la vita dei due idraulici infestando kilometri di tubature.

SUPER MARIO BROS

Il primo **Super Mario**, il gioco a cui la Nintendo deve tutta la sua fama ed il suo successo. Venduto all'interno della confezione del

Nes, questo gioco offriva una giocabiltà ed una grafica per l'epoca senza pari, soprattutto per una macchina casalinga. Qui Mario doveva salvare la principessa del Regno dei Fughi dal feroce Re dei Koopa percorrendo otto mondi composti ognuno da quattro livelli. Per la prima volta le azioni effettuabili non si limitavano alla semplice corsa e al salto ma era anche possibile nuotare, arrampicarsi e soprattutto ingurgitare tonnellate di funghi!

SUPER MARIO BROS: THE LOST LEVELS

Un nuovo episodio commercializzato solo in Giappone per il Famicom Disk System. In pratica consisteva in livelli aggiuntivi carat-

La consistenza ectoplasmatica di un fantasma consente di avere una struttura in 3D? Se lo sta chiedendo Mario l'idraulico in questo frangente...

LA VOCE DEL PADRONE

Non potevamo, in occasione dell'uscita di questo mitico gioco, non sentire l'opinione dell'uomo che è alle spalle di tutto questo, il creatore di Mario: Shigeru Miyamoto. Beccatevi questa intervista in esclusiva per Mega Console.

Cosa volevate ottenere precisamente da Super Mario 64?

Naturalmente **Mario 64** nasce come titolo guida della nuova console Nintendo e come tale si prefigge di attirare nuovi giocatori grazie alla sua spettacolarità. Non ci siamo però fermati a questo e abbiamo voluto realizzare un gioco che fosse totalmente nuovo e coinvolgente. La Nintendo in fondo produce giocattoli e anche questo deve essere un grande giocattolo.

Quante persone hanno lavorato a Super Mario 64?

Delle 150 persone che lavorano con me alla Nintendo, circa 40 sono state impegnate per questo progetto.

A che livello siete riusciti a sfruttare le potenzialità della macchina?

Direi che in Mario 64 abbiamo utilizzato solamente il 60% del potenziale, insomma abbiamo ancora abbondanti margini di miglioramento.

Vi ha creato problemi dover lavorare su una cartuccia e non su un CD?

Dopo aver programmato questo gioco mi sono reso conto che non avrebbe mai reso al meglio su un CD. Forse è questione di impostare in modo diverso il lavoro ma io mi trovo meglio su questo supporto.

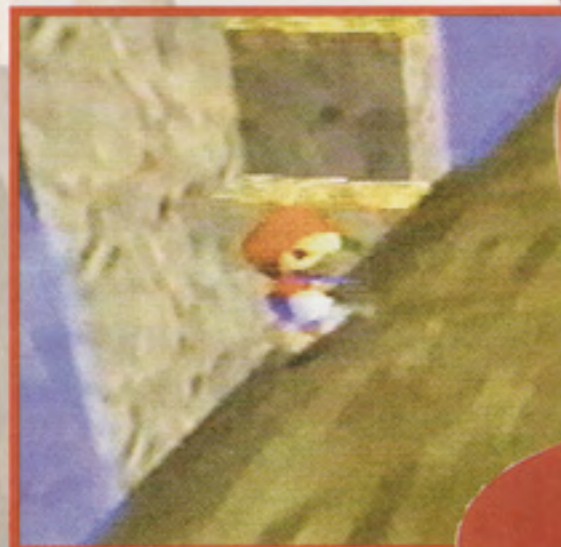
E' soddisfatto del risultato ottenuto?

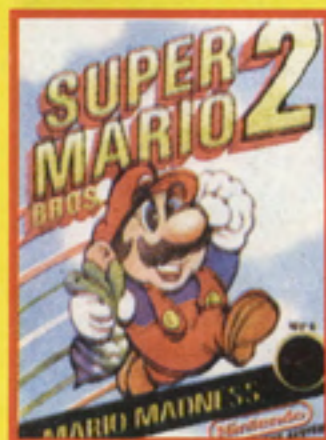
Personalmente sono contento di essere riuscito a realizzare qualcosa di totalmente nuovo, con una forte componente di originalità. Penso comunque si tratti di un gran gioco che piacerà sicuramente al pubblico.

E' più difficile creare un gioco in 3D o in 2D?

Non voglio criticare gli altri ma, a parte giochi di guida o di combattimento, nessuno si è mai impegnato molto nel 3D. Questa impostazione forse è più difficile tecnicamente ma è molto più immediata quando si tratta di ricreare un ambiente reale. Lavorando in 2D inevitabilmente si deve sacrificare il realismo.

Produrrà giochi in 2D per N64?

E' una macchina creata apposta per il 3D ma lavora altrettanto bene in due dimensioni. Attualmente stiamo lavorando a un progetto di questo tipo che vedrà come protagonista Yoshi (**Yoshi's Island 2**? NdR)

terizzati da una notevole difficoltà. Nessun nuovo elemento era stato introdotto e forse è per questo motivo che non è mai stato convertito per il mercato occidentale.

SUPER MARIO BROS 2

Nato in Giappone come **Doki Doki Panic**, è stato portato in Occidente cambiandone la grafica ed intitolandolo **Super Mario Bros 2**. Così con poca fatica la Nintendo of America ha creato un nuovo episodio di **Mario** caratterizzato dalla possibilità di scegliere quattro personaggi differenti e dalla presenza di nuovi gadgets oltre che da una difficoltà decisamente inferiore rispetto alla prima versione.

SUPER MARIO BROS 3

Terzo episodio della saga di **Super Mario** e migliore videogioco mai realizzato sul piccolo 8-bit di casa Nintendo. Le sue caratteristiche eccezionali erano dovute alla presenza dei chip MM3 ed MM5 all'interno della cartuccia che miglioravano le capacità grafiche e sonore del Nes. Il gioco offriva ben cinquantotto livelli, nuovi nemici (i mitici Koopalings figli del re Koopa) e la possibilità di trasformare Mario in un procione o una rana. Il successo che ha avuto questo titolo è veramente strabiliante visto che ha venduto ben undici milioni di copie tra America e Giappone!

SUPER MARIO LAND

Un capolavoro considerando le caratteristiche della macchina su cui girava. **Super Mario Land** doveva, come era accaduto per il Nes, essere incluso nella confezione del Gameboy al momento del suo debutto, ma poi si preferì sostituirlo con **Tetris**. Questa versione ridotta di **Super Mario Bros** includeva alcune novità tra cui la possibilità di pilotare un aereo ed un piccolo sommergibile. Ovviamente il compito del protagonista era quello di recuperare la principessa di turno, certa Daisy, rapita dal solito cattivone intergalattico.

DR. MARIO

Puzzle game dedicato al personaggio ormai

da tempo confermato come mascotte della grande N. In sostanza un clone di **Tetris** che vedeva sostituiti i soliti mattoncini con delle colorate pillole e convertito sia per Nes che per Gameboy. Da sottolineare il fatto che alcune associazioni di genitori lo hanno giudicato altamente diseducativo in quanto poteva incitare i piccoli americani all'uso di sostanze stupefacenti.

SUPER MARIO WORLD

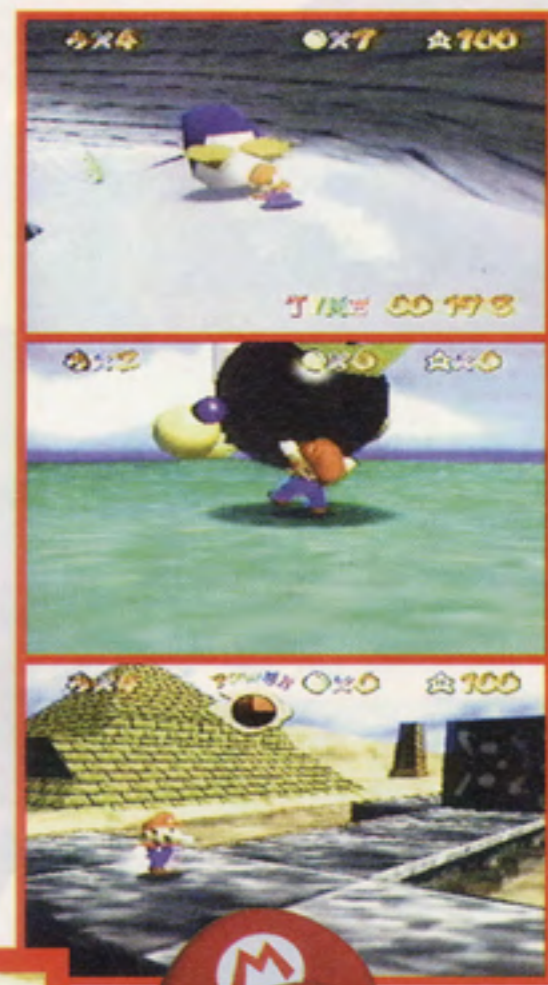
Ennesima "killer application", ovverossia un titolo realizzato per spazzare via la concorrenza. La sua uscita è stata contemporanea all'immissione sul mercato del Super Fami-

▲ *Mario spalanca una porta: è l'inizio di una nuova avventura...*

MARIO, NON TI HO MAI VISTO COSÌ!

Con l'avvento del 3D, anche il modo di vedere il nostro baffuto eroe è cambiato. Avrete infatti a disposizione due visuali: la prima è classica e vi consente di vedere l'azione da una certa distanza così da avere tutto sotto controllo; la seconda è personalizzabile e in ogni momento potrete decidere l'angolo di visuale e il fattore di zoom. Molto utile quest'ultima per dare ogni tanto un'occhiata a tutto quello che vi circonda. Ma c'è un altro motivo per cui Mario appare sotto una luce diversa, infatti le icone con il punto esclamativo che troverete in giro per i mondi vi consentiranno tre utilissime trasformazioni. Prendendo quella rossa il nostro eroe verrà dotato di un cappellino alato che gli consentirà di svolazzare in lungo e in largo senza limiti. Passando invece al verde lo vedrete diventare totalmente metallico, con grandi miglioramenti dal punto di vista della forza e della resistenza agli urti. Si conclude poi con il blu che gli darà l'invisibilità così da girare indisturbato per i mondi senza essere visto e infastidito.

SUPER MARIO FIGHTER

Anche il modo di affrontare i nemici è stato adattato alla nuova impostazione e così il classico sistema di saccagnare in testa chi cerca di sbarrarvi la strada è stato integrato da altri metodi di combattimento. Le nuove possibilità si articolano in due filoni: il "tira" e il "colpisci". Il primo si basa sul fatto che potete prendere oggetti e nemici e scagliarli dove volete, potete così ad esempio raccogliere un masso e scagliarlo contro qualcuno. La seconda serie di opzioni è composta da un certo numero di semplici mosse, come i pugni o la spazzata, che Mario può eseguire per liquidare i nemici; sfortunatamente questo, come il salto in testa, vale solo con gli avversari più deboli.

Uno dei cattivoni iniziali di Super Mario 64...

com e, a giudicare dai dati di vendita, l'obbiettivo che si erano posti gli sviluppatori è stato certamente raggiunto. Il risultato è un platform che vanta ben novantasei livelli di gioco, grafica e sonoro straordinari e l'introduzione del piccolo dinosauro Yoshi quale mezzo di trasporto del simpatico idraulico.

SUPER MARIO LAND 2

Primo gioco da 4MB per Gameboy ed in pratica un **Super Mario World** in miniatura che ha venduto più di cinque milioni di copie. Dotato di una qualità grafica e sonora decisamente superiore al primo episodio, era caratterizzato da una forse eccessiva semplicità e introduceva l'antitesi di Mario e cattivone per eccellenza: Wario.

SUPER MARIO KART

Simulazione di guida di appena quattro megabit ma contenente un potente chip DSP che l'ha resa uno dei migliori giochi di guida usciti per Super Famicom. Ambientata nei mondi

di **Super Mario World**, vantava cinque circuiti ed uno split screen che rendeva le gare di gruppo un'esperienza irripetibile.

MARIO PAINT

Software educativo realizzato in occasione della messa sul mercato del mouse per Super Famicom. Considerata la macchina su cui girava ed il target per cui era stato prodotto, lo si può considerare un discreto programma di disegno che inoltre vi permetteva di realizzare piccole musiche per accompagnare le vostre animazioni.

SUPER MARIO ALL-STARS

Ambizioso progetto della Nintendo di riprogrammare ed unire i quattro episodi di **Mario** usciti per Nes in una compilation per Super Famicom incorporante una memoria con batteria per salvare la propria posizione in ciascuno dei quattro titoli. Da sottolineare la presenza di **The Lost Levels**, l'unico **Super Mario Bros** non commercializzato in Occidente.

YOSHI'S SAFARI

Sparatutto nel quale dovrete salvare la solita Daisy a cavallo di Yoshi e colpendo i vostri nemici per mezzo del Super Scope, il bazooka del Super Famicom. In Giappone questo gioco è stato commercializzato con il titolo di **Yoshi no Road Hunting**.

MARIO'S TIME MACHINE

Discreto gioco educativo per Super Famicom nel quale Mario deve catturare Bowser viaggiando nel tempo con una macchina chiamata il Timulator. Per terminare il gioco bisogna portare degli oggetti nel loro tempo per ricostruire cinque eventi storici particolari.

WARIO LAND

Come avrete capito, il protagonista di questo titolo è Wario, la nemesi di Mario. Il gioco è il solito platform mariesco con in più la possibilità di mutare l'aspetto del protagonista

▼ *In Egitto c'è sempre stata una certa carenza di idraulici...*

tramite delle icone che lo trasformano in Dragon Wario, Jet Wario, Brutus Wario e Chibi Wario.

DONKEY KONG

Splendida versione per Gameboy del gioco che ha visto la prima apparizione di Mario. Decisamente più complesso ed avvincente del titolo a cui s'ispira, conteneva i primi quattro livelli del gioco uscito nel 1981 seguiti da una vagonata di altri stages caratterizzati da un sistema di gioco più simile a **Super Mario** che a **Donkey Kong**. Questa cartuccia è inoltre la prima ad essere compatibile con il Super Gameboy.

WARIO BLAST

Torna il nemico naturale di Mario in un divertente clone di **Bomberman.** A parte la scarsa originalità dimostrata dagli sviluppatori, il gioco risulta frenetico e divertente soprattutto negli scontri in gruppo.

WARIO'S WOODS

Ennesima variante di **Tetris** da giocare con il mouse. Colorato e divertente nella tradi-

zione di tutti i giochi che portano il nome di Mario (o in questo caso Wario). Un buon titolo anche se non molto originale.

MARIO'S TENNIS

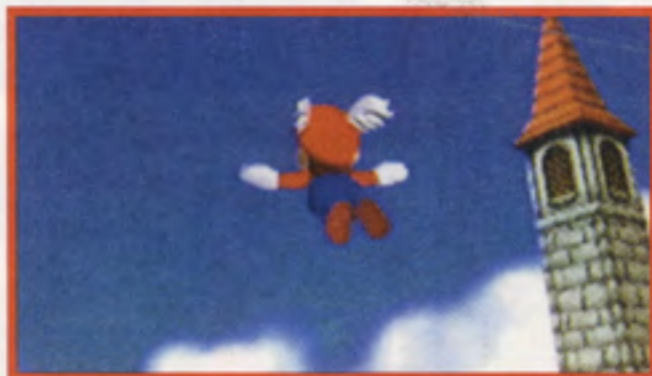
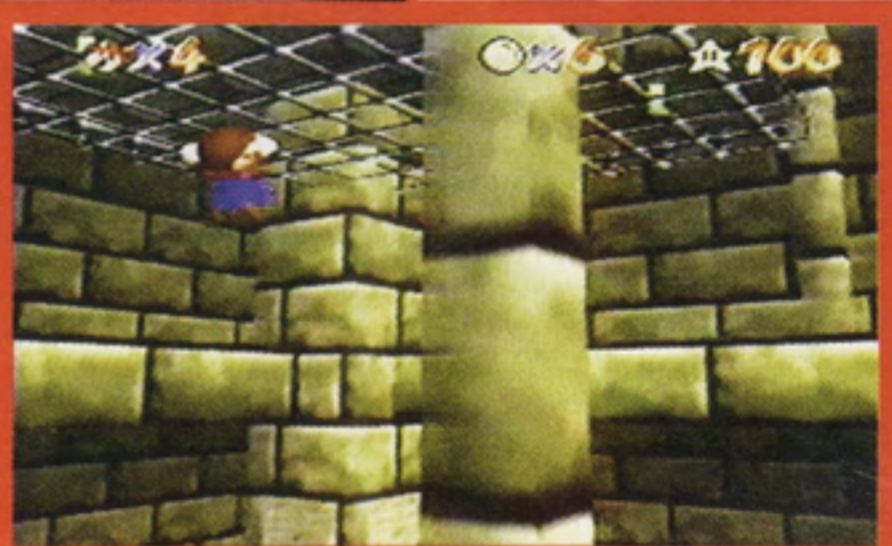
Uno dei primi titoli ad uscire per Virtual Boy e senza dubbio il più giocabile e divertente. Interessante l'effetto 3D e molto belli i fondali ispirati ai livelli di **Super Mario** oltre che la possibilità di giocare in link con un'altra macchina, sempre che troviate una persona abbastanza folle da aver comprato un Virtual Boy.

YOSHI'S ISLAND

O meglio **Super Mario 5.** Al momento il miglior platform realizzato per Super Famicom ad ulteriore conferma delle capacità del-

I PARTICOLARI FANNO LA DIFFERENZA

E' da piccoli e magari insignificanti particolari che si vede il vero capolavoro e **SM64** trabocca di tocchi di classe. Si parte dalla schermata iniziale col faccione di Mario, dove potrete far apparire una manina e mettervi a tirare naso e orecchie al vostro eroe preferito. Passando nel gioco vero e proprio, non si può non notare che quando muore il vostro eroe viene sbattuto fuori dal mondo in cui si trovava e, una volta a terra, scuote la terza rialzandosi e dicendo "Mamma mia" con un accento italico davvero spassosissimo.

Una delle abilità acquisite da Mario: sembra il T-1000 di Terminator 2

▼ *Mmm... una porta ultradimensionale o cosa?*

Una delle tante specialità di free climber di Mario

la Nintendo di realizzare titoli estremamente giocabili e divertenti. Questo nuovo episodio della saga sfruttava il chip SFX che gli conferiva degli effetti di rotazioni senza pari. Questa volta il protagonista è un Yoshi proteiforme che deve portarsi in groppa un Mario bambino per una cinquantina di livelli pieni di trappole e mostri di ogni tipo.

TETRIS & DR. MARIO

Il puzzle game per eccellenza contro il suo clone mariesco più spudorato, chi vincerà? In questa collezione per Super Famicom potevate giocare ai due titoli sopra menzionati sia in singolo che in coppie omogenee o miste comprendenti entrambe i giochi.

MARIO'S PICROSS

Un puzzle game nel quale il giocatore doveva decifrare delle immagini nascoste sotto la roccia scalpellandola senza rovinare il disegno che ricopriva. Duecento livelli per un rompicapo appassionante ed avvincente come raramente si è visto sul portatile ad 8-bit Nintendo. Qualche mese dopo è uscita anche la versione Super Famicom che naturalmente guadagna in colori e definizione.

VIRTUAL BOY WARIO LAND

Wario è riuscito in quello in cui Mario, con il suo tennis, aveva toppato, vale a dire essere il protagonista di un bel gioco per la criticata macchina in rosso e nero della Nintendo. Decisamente un ottimo platform anche se non sfruttava molto le capacità 3D del Virtual Boy; era comunque l'unico gioco per cui valesse la pena tenere il 32-bit di casa Nintendo.

SUPER MARIO RPG

Ciò che si ottiene quando un colosso dei videogiochi come la Nintendo si unisce ad una softwere house capace come la Square. Un ottimo role playing game, dedicato forse ad un target piuttosto basso, ma comunque abbastanza avvincente da catturare anche i giocatori più esperti. La grafica interamente renderizzata inoltre inizia ad introdurci al mondo tridimensionale che ora ci regala **Super Mario 64**.

I MARIO CHE VERRANNO...

L'arrivo del Nintendo 64 significa anche nuovi **Mario** in arrivo, il primo a raggiungere le nostre case sarà **Super Mario Kart R**, una versione poligonale del mitico gioco di guida per Super Famicom. Ora che è giunta la meraviglia a 64-bit della Nintendo, si prospetta un futuro decisamente roseo per i fan dell'idraulico baffuto, non ci resta quindi che aspettare godendoci intanto le meraviglie contenute nella cartuccia di questo nuovo Mario poligonale.

COMMENTO

Per mesi lo abbiamo atteso e adesso è qui nelle nostre mani: il tanto atteso **Super Mario 64!** Fortunatamente dobbiamo dire che non delude le attese. Con il 3D avevamo visto giochi di diverso tipo, dalle corse di guida a **Doom** e i suoi cloni fino anche ai picchiaduro, ma questa è la prima volta che proviamo un platform in 3D di questa portata. Ecco, questo è **SM64**, l'inizio di un nuovo genere. Fin da quando si accende la macchina, si rimane colpiti dalla cura e dalla qualità del prodotto: come sempre in tutti i titoli-guida della Nintendo nulla è lasciato al caso. Una volta iniziato a giocare, ci si rende conto che la scommessa della grande "N" di produrre un gioco originale non è stata assolutamente azzardata. Il personaggio si muove che è una meraviglia in ambientazioni forse non eccessivamente spettacolari ma curate al massimo. Serve un minimo di abitudine per capire cosa si deve fare e come farlo ma questo è inevitabile. Rimarrete immersi in un'azione non certo frenetica ma comunque coinvolgente che non vi consentirà di staccarvi fino a che non avrete completato il gioco in tutti i suoi mondi visibili o nascosti. Strepitoso.

Puck

COMMENTO

Con tutti i rinvii che ha subito l'uscita del Nintendo 64, pensavo che sarei arrivato alla pensione senza riuscire a vedere l'ultima fatica del famoso idraulico con i baffi. Fortunatamente mi sbagliavo e così appena prima della chiusura della rivista (come si conviene ai capolavori) Mario ha fatto la sua gloriosa apparizione. **Super Mario 64** è sicuramente un gioco che non può lasciare indifferenti; anche se alcuni si aspettavano paesaggi con un numero di poligoni maggiore, la grafica è spettacolare e con una risoluzione e fluidità superiore a qualsiasi concorrente. La struttura poi ha quella buona dose di originalità che gli consente di essere superiore alla massa di prodotti tutti uguali che si trovano oggi sul mercato. I livelli scorrono via divertenti ed entusiasmanti, anche se in alcuni c'è un po' poco da fare. Certo non si tratta di un titolo definitivo perché appunto ci troviamo davanti a uno dei primi giochi per una nuova console (che quindi non riesce a sfruttare a pieno, come dice lo stesso Miyamoto nell'intervista di queste pagine) e all'iniziatore di un nuovo genere, ma sicuramente è già qualcosa di eccezionale che verrà sicuramente migliorato con l'inevitabile seguito.

Paolo

CASA PRODUTTRICE
NINTENDO

GENERE
PLATFORM 3D

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

L'atterraggio di Mario è avvenuto in tutte le case giapponesi il 23 giugno con orario variabile. Il Nintendo 64 sta per battere tutti i record di vendite!

Un'anteprima di Super Mario Kart R?

Il malefico Bowser!

GRAFICA 96
▲ Forse il numero di poligoni è al di sotto delle aspettative ma la risoluzione e la fluidità sicuramente no

SONORO 90
▲ Alcuni colpi di classe (come Mario che dice "Mamma mia") aumentano la valutazione di un sonoro altrimenti nella norma

GIOCABILITÀ 96
▲ L'interfaccia è semplice da usare...
▼ ...quello che crea confusione è la non dimestichezza col joypad

LONGEVITÀ 94
▲ Non avrà le monumentali dimensione dei vecchi giochi di Mario ma ci sono comunque mondi e livelli nascosti per tutti i gusti

GLOBALE 95
È nuovo, è originale, è spettacolare, È MARIO!

PILOTWINGS 64

Dallas, 24 novembre 1995. La software house specializzata in simulatori per uso civile ed industriale Paradigm Simulation Inc. informa la stampa internazionale circa un suo nuovo prodotto dedicato alla futura console Nintendo a 64-bit: il gioco s'ispirerà a **Pilotwings**, uno dei primi titoli usciti per Super Famicom, e sfrutterà tutta l'esperienza che la Paradigm ha nelle simulazioni di volo professionali. Tokyo, 24/26 novembre 1995. Negli affollati saloni dello Shoshinkai Exhibition vengono presentate le prime immagini del gioco che lasciano il pubblico della fiera esterrefatto. Giappone, 23 giugno 1996. Finalmente dopo mesi di rinvii e ritardi il Nintendo 64 viene commercializzato con un successo straordinario: nel solo primo giorno di vendita infatti sono state consegnate più di 300.000 macchine assieme ad un numero elevato di cartucce. I primi due titoli disponibili sono l'attesissimo **Super Mario 64** assieme alla versione definitiva del nuovo gioco della Paradigm Productions, **Pilotwings 64.** Ora che la "dream machine" della Nintendo è diventata una realtà e che **Pilotwings** da una sgranata demo in full motion è divenuta una cartuccia, vediamo di studiare questo titolo che a detta degli sviluppatori della Paradigm dovrebbe consistere in una versione casalinga dei fantastici simulatori che realizzano per i mercati areonautici ed automobilistici. Accendiamo quindi la nostra nuova console e prepariamoci ad immergerci nel fantastico mondo di **Pilotwings 64...**

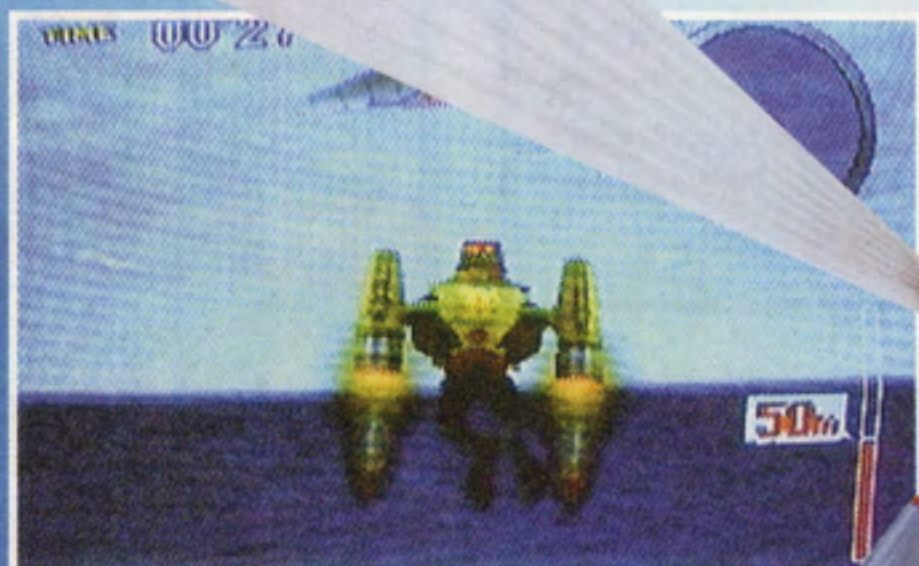
VERSO L'ISOLA CHE NON C'E'...

Vi sono quattro scenari corrispondenti ad altrettante isole in **Pilotwings 64**, tutte caratterizzate da un elevato dettaglio grafico nonché da una dimensione considerevole. Prima di ogni volo è sempre bene controllare attentamente la mappa del luogo, soprattutto se si usano alianti e paracadute, per verificare la posizione delle correnti d'aria ascensionali. La mappa è anche richiamabile durante il volo dopo aver messo in pausa il gioco: grazie ad essa potrete individuare la vostra posizione oltre che l'obiettivo più vicino. Vediamo ora in dettaglio le varie aree di gioco, ricordando comunque che gli sviluppatori hanno inserito in **Pilotwings** numerose locazioni segrete in modo da aumentare l'interesse per il gioco anche dopo finito. Non è da escludere quindi la presenza di ulteriori isole ed è certa l'esistenza di numerosi passaggi segreti tra le montagne ed i palazzi che vi condurranno a sottogiochi entusiasmanti.

Holiday Island: L'isola dei divertimenti nella quale potrete fare tutto ciò che serve per trascorrere allegramente il vostro tempo libero. Ci trovate uno splendido parco giochi con tanto di ruota panoramica, un lussuoso e confortevole albergo ed una splendida aeropista con tanto di jet executive parcheggiati sui lati, che voi potrete utilizzare come punto di decollo ed atterraggio per le vostre missioni

Ever Frost Island: Situata nei freddi mari del nord, è un'isola in cui la temperatura difficilmente sale sopra lo zero. Poca vegetazione quindi e molto ghiaccio e neve che ricopre quasi la totalità del territorio. Meta ambita del turismo invernale, è dotata di vari impianti tra i quali troverete sicuramente un piccolo spazio da usare come pista di volo.

Crescent Island: Dopo un attrezzato parco giochi e delle splendide vette innevate, non poteva mancare la classica isola tropicale meta del turismo estivo ma soprattutto di quello invernale, ambita da chi vuole allontanarsi per pochi giorni dal gelo delle metropoli. Ovviamente anche quest'isola è superattrezzata in modo da fornire un ambiente confortevole ai propri ospiti; suo maggior vanto è la presenza di uno splendido hotel situato sulla vetta del monte che sovrasta il territorio circostante.

Little States: Non lasciatevi ingannare dal nome: quest'isola è l'area di volo più grande e più affascinate di tutto il gioco. Si tratta infatti di una riproduzione in piccolo degli Stati Uniti d'America dettagliata all'inverosimile (una versione americana di Mini-Italia, praticamente). C'è proprio tutto: dalla Statua della Libertà al Monte Rushmore, nel quale è stato aggiunto il volto dell'idraulico più famoso d'America. Indubbiamente questa è l'isola più bella da visitare e probabilmente quella che conterrà il maggior numero di segreti!

THE ROCKET BELT: IL JET PACK

Il jet pack è uno dei mezzi più stravaganti tra quelli disponibili all'inizo ma anche quello più manovrabile. Potete controllare i suoi razzi vettori con il 3D stick mentre con i pulsanti A e B otterrete rispettivamente una spinta potente o debole. Il tasto Z vi servirà per attivare i retrorazzi se siete in movimento e per azionare la sostentazione a punto fisso (hovering) quando siete fermi. Come di consueto, i tasti C ed R vengono usati per cambiare le visuali che qui sono a distanza e dall'alto. Le missioni che dovrete portare a termine consistono, come con il deltaplano, nel raggiungimento di alcune locazioni individuabili grazie a gates o palloni e nell'atterraggio in spazi ristretti.

FUSIONI ED ULTRAVISIONI

La Paradigm, contemporaneamente alla programmazione di **Pilotwings**, ha creato quella che definisce "una alleanza strategica tra ditte produttrici di software ed hardware per lo sviluppo di giochi principalmente per Nintendo 64". Questo pacchetto comprende il programma di sviluppo per giochi in 3D Vega UltraVision utilizzato tra l'altro per creare **Pilotwings.** Inoltre vengono forniti numerosi altri programmi di disegno ed animazione, insieme ad un supporto tecnico, a tutti gli sviluppatori che volessero cimentarsi nella creazione di giochi per la meraviglia a 64-bit della Nintendo. Con le apparecchiature fornite vi è anche un emulatore su scheda del Nintendo 64 da installare sulle workstation Silicon Graphics. Questo permetterà a chiunque voglia diventare uno sviluppatore per N64, dopo previa autorizzazione da parte della Nintendo, di possedere un sistema di sviluppo pratico ed efficace e soprattutto sempre aggiornato grazie a un continuo supporto che la Paradigm offrirà a tutti i possessori del pacchetto.

Grazie al radar potete individuare la posizione di vari elementi importanti come bersagli e correnti ascensionali

Per l'esecuzione di alcune missioni l'impossibilità di capire la lingua con cui sono spiegati i vari obbiettivi potrebbe dare qualche problema

Il livello di dettaglio dei paesaggi è veramente notevole, si possono persino notare le onde che s'infrangono contro la costa

I MEZZI SPECIALI

Iniziamo ora con i mezzi speciali partendo dal cannone. Come potrete immaginare, il vostro obbiettivo sarà quello di spararvi contro vari bersagli regolando potenza ed elevazione in considerazione della distanza e della velocità del vento. Con il paracadute verrete lanciati in formazione ad alta quota: in aria potrete eseguire varie figure fino a quando non deciderete di aprire il paracadute con il tasto A. Potete scegliere quindi due tipi di approccio alla missione: l'apertura anticipata, più lenta ma anche più sicura, e l'apertura ritardata che, anche se comporta maggiori rischi, vi permette di raggiungere più rapidamente il vostro bersaglio. L'ultimo mezzo disponibile per gli extra game è il Jumble Hopper che consiste in un bel paio di stivali a molla da usare per centrare vari bersagli e goal area sparsi per l'isola. L'ultimo mezzo speciale a disposizione è il Bird Man che, come abbiamo già detto, si ottiene superando ogni categoria. Grazie ad esso potrete esplorare tutte le aree di gioco in cerca di segreti senza preoccuparvi della missione e dei limiti di tempo; inoltre potrete scattare diverse fotografie salvabili poi su memory card.

ECCO A VOI GLI ASPIRANTI PILOTI...

Anche se i personaggi a disposizione sono sei, in realtà vi sono solo tre classi principali ognuna composta da due piloti che, in pratica, corrispondono alla versione femminile e maschile dello stesso personaggio. Vediamoli quindi in dettaglio esaminando di volta in volta le loro caratteristiche in rapporto a ciascun mezzo a disposizione nel gioco:

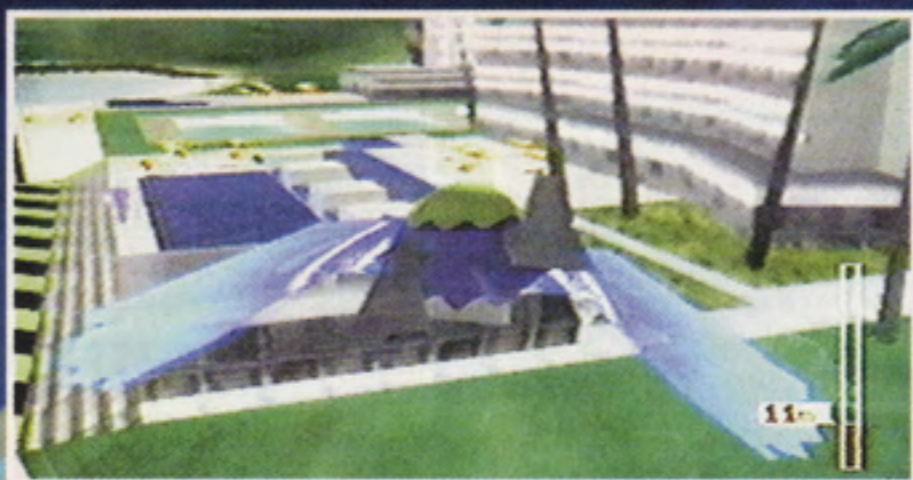
Lark e Kiwi: Questi due ragazzini sono l'elemento giovane e brioso della rosa. La loro giovane età gli conferisce riflessi eccezionali ma una forza abbastanza scarsa. Il mezzo che più gli si adatta e sicuramente il deltaplano, che controllano con grande maestria. Qualche vantaggio lo offrono anche nel controllo del Jet Pack anche se risentono molto dell'effetto del vento e non hanno un motore molto potente. Data la loro leggerezza, si adattano bene anche all'uso degli stivali a molla in quanto possono saltare molto più in alto degli altri piloti. Assolutamente sconsigliato l'uso del cannone in quanto, data la loro fragilità, non si possono permettere grandi velocità di uscita mentre il loro corpo leggero risente molto dell'effetto del vento offrendo così un proiettile umano non molto preciso. Non hanno nessun particolare vantaggio o svantaggio nell'uso dell'autogiro o del paracadute.

Goose e Ibis: I teenagers della situazione uniscono le doti atletiche tipiche di quell'età con una maggiore forza ed esperienza rispetto agli elementi del gruppo più giovani: in pratica sono i piloti più bilanciati del gioco. Il mezzo con il quale danno il meglio di loro stessi è il paracadute, che controllano con estrema precisione consentendo grande manovrabilità e notevole velocità di movimento. Buoni risultati li ottengono anche nel controllo del jet pack e degli stivali a molla grazie al minor effetto che il vento ha sulla loro traiettoria e sulla buona potenza del loro razzi; in compenso però non saltano molto in alto ed inoltre il loro zaino a razzo è più difficile da controllare rispetto agli altri. Veniamo ora all'autogiro, che con loro guadagnerà moltissimo in manovrabilità ma perderà in flessibilità del controllo della potenza. L'uso del deltaplano e del cannone non comporta particolari privilegi o difetti mentre non vi è nessun mezzo che li vede decisamente svantaggiati.

Hawk e Hooter: La loro forza e le loro dimensioni li avvantaggiano in quei mezzi che Lark e Kiwi non controllavano con efficacia. Infatti è con il cannone che ottengono le migliori prestazioni in quanto il loro fisico robusto gli permette di essere sparati a grande velocità mentre il considerevole peso li rende estremamente precisi. In compenso, si trovano molto svantaggiati nell'uso del deltaplano e del paracadute, sul quale non hanno un grande controllo, soprattutto per quanto riguarda la velocità. La mancanza di agilità li danneggia anche nel volo con l'autogiro che però, nelle loro mani, guadagna decisamente in velocità e potenza. Nessun vantaggio particolare invece per quanto riguarda il jet pack e gli stivali a molla.

I due altimetri vi permettono di conoscere la vostra distanza dal suolo e dal livello del mare

La presenza nel pad di un joystick analogico facilita molto i controlli in volo

Tra i vari gates disponibili potrete trovarne alcuni che vi aumenteranno il tempo a disposizione per terminare la missione

Oltre alle due visuali disponibili, è possibile guardarsi attorno premendo il tasto C corrispondente alla direzione in cui volete girarvi

PARADIGM SIMULATION INC.: DAGLI F-18 AGLI STIVALI A MOLLA

Fondata a Dallas nel 1990, la Paradigm Simulation Inc. si è subito affermata come leader mondiale nel campo delle simulazioni e prodotti per la realtà virtuale da usare tramite workstation della Silicon Graphics. La sua caratteristica principale è quella di fornire programmi ed hardware con un rapporto qualità prezzo decisamente competitivo. I suoi prodotti vanno dai simulatori iperrealistici per uso militare alle simulazioni automobilistiche utilizzate dai grandi fabbricanti d'auto per finire con le nuove macchine da intrattenimento ipertecnologiche destinate agli affascinanti parchi a tema che sempre più case di videogiochi stanno realizzando. Per darvi un'idea del suo successo, basta nominare alcuni dei clienti che si servono delle apparecchiature e programmi targati Paradigm: si va da Disney e Namco per le grandi macchine d'intrattenimento per passare a Volvo, Ford, BMW e Kawasaki per gli stabilimenti automobilistici fino alle industrie areonautiche Boeing, Lockheed e McDonnel Douglas, per finire con le forze armate statunitensi e la NASA! Potete quindi immaginarvi lo stupore degli addetti ai lavori quando si è venuti a conoscenza il 21 novembre del 1994 della stipulazione di un contratto in esclusiva con la Nintendo per la creazione di un sistema di sviluppo e la programmazione di videogiochi per il nuovo Nintendo 64. Per meglio capire i problemi che una ditta come la Paradigm può aver incontrato nello sviluppo di un gioco per Nintendo 64, abbiamo posto alcune domande a Dave Gatchell, vice presidente della sezione dedicata all'intrattenimento...

MC: Quanto è durato lo sviluppo di Pilotwings 64?

Paradigm: Il progetto è durato circa due anni di cui la metà utilizzati solo per lo sviluppo delle tecnologie di base. Per creare il gioco vero e proprio abbiamo impiegato circa un anno.

MC: E' stato difficile comprimere il mondo di Pilotwings 64 un una cartuccia da 64 Mbit?

Paradigm: No, non è stato terribilmente difficile. Siamo sempre stati coscenti dello spazio a nostra disposizione all'interno della cartuccia e conoscevamo perfettamente le capacità dei nostri algoritmi di compressione dati, così abbiamo agito di conseguenza.

MC: Perché includere nel gioco alianti e zaini a razzo invece di biplani e aerei a reazione?

Paradigm: E' la Nintendo che si è occupata di tutti questi aspetti dello sviluppo. Il nostro compito era di trasformarli in una esperienza di gioco unica.

MC: Quanto sono realistici i modelli di volo dei vari veicoli?

Paradigm: Ognuno dei modelli di volo è stato creato a partire da un modello di movimento basato sulle sole leggi fisiche. In seguito sono state apportate alcune modifiche durante la fase di sviluppo e verifica al fine di migliorare la giocabilità. E' importante che il movimento dia una sensazione di realismo ma è ancora più essenziale che i veicoli siano divertenti ed immediati da pilotare.

MC: Di quale aspetto di Pilotwings andate più fieri?

Paradigm: In primo luogo dei mondi in 3D che giudichiamo veramente impressionanti. Inoltre siamo molto orgogliosi del fatto che il nostro primo titolo per console esca contemporaneamente a **Super Mario 64** nel mercato giapponese.

MC: Quale era il vostro obbiettivo principale nello sviluppo di Pilotwings 64?

Paradigm: Il nostro scopo era quello di creare un gioco unico che fornisse le stesse sensazioni di un volo reale e nel contempo risultasse divertente da giocare. Pensiamo di esserci riusciti, ma lasceremo ai giocatori il giudizio finale!

Il texture filtering offre un dettaglio delle texture decisamente impressionante, anche quando ci si avvicina molto ai poligoni

Ecco l'autogiro in azione: questo singolare mezzo è stato usato in diversi film tra cui Mad Max e 007 Si Vive Solo Due Volte

THE HANGGLIDER: IL DELTAPLANO

Questo suggestivo mezzo volante è in pratica nato con i primi esperimenti di volo umano e, con il passare del tempo, si è evoluto nel mezzo che tutti conosciamo. Come penso sappiate, è privo di motore e per mantenersi in volo sfrutta occasionali correnti ascensionali. In **Pilotwings** dovrete agire nello stesso modo cercando di sfruttare i venti in modo da non scendere oltre la velocità minima di sostentamento (velocità di stallo) che vi porterebbe ad una rapida diminuzione di quota con le conseguenze che potrete facilmente immaginare. I controlli si effettuano tramite il 3D Stick (il joystick analogico) mentre con i tasti A o B potrete diminuire la vostra velocità. Vi sono inoltre due visuali disponibili (da lontano e in soggettiva) selezionabili con il tasto R, mentre utilizzando i pulsanti C potrete guardare in ogni direzione. Le missioni da compiere con il deltaplano consistono principalmente nel raggiungere determinati punti contrassegnati da gate di diversi colori, atterrare in spazi ristretti e scattare fotografie a bersagli designati. Per questa ultima operazione dovrete usare una macchina fotografica utilizzabile con il tasto Z e contenente sei fotografie.

INSEGUENDO IL SOGNO DI ICARO

Come nel primo **Pilotwings**, lo scopo del gioco è ottenere un brevetto di volo. Questo si divide in quattro classi che vanno dal principiante al provetto pilota. Per ottenerlo, dovrete dimostrare la vostra padronanza dei tre mezzi base (autogiro, jet pack e deltaplano) affrontando diverse prove di abilità che variano da mezzo a mezzo. Superato il livello Beginner ed ottenuto il brevetto A, potrete affrontare i primi sottogiochi utilizzando gli stravaganti mezzi aggiuntivi (Cannone, Paracadute e stivali a molla). Inoltre in ogni isola assieme alla missione valida per l'ottenimento del brevetto vi sono delle prove secondarie solitamente complesse ed avvincenti. Quando si è finalmente raggiunto il massimo grado di esperienza, vi sarà concesso di utilizzare l'ultimo mezzo che in pratica consiste in un bel paio di ali che vi consentiranno di volare ovunque per le varie isole senza limiti di tempo o di carburante.

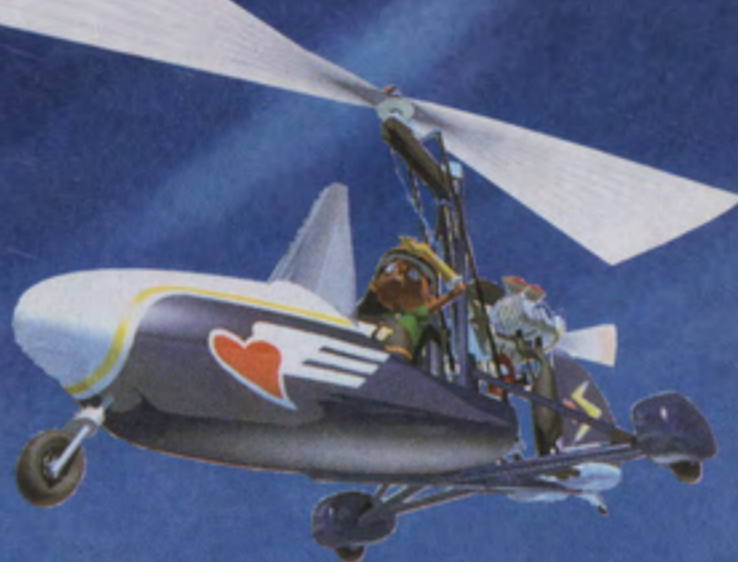
THE GYROCOPTER: L'AUTOGIRO

Questo particolare velivolo ad ala rotante è nato tra a cavallo tra gli anni venti e trenta come tentativo di creare un mezzo volante capace di atterraggi e decolli verticali. Soppiantato poco dopo dall'elicottero, questo mezzo ha goduto di un certo successo negli anni sessanta dopo di che è stato relegato ai soli film e fiere areonautiche. Indubbiamente tra i primi tre mezzi disponibili questo è il più semplice da controllare. I movimenti sono effettuabili tramite il solito joystick analogico mentre il controllo della manetta è possibile con i tasti A e B. Le visuali sono le stesse del deltaplano ed hanno i medesimi controlli. A bordo di questo mezzo il vostro compito sarà, oltre quello di raggiungere i soliti check point, di colpire determinati bersagli tramite dei razzi lanciabili con il tasto Z.

COMMENTO

Giudicare un gioco come **Pilotwings 64** è un'operazione abbastanza complessa a causa della mancanza di giochi similari sulle altre macchine della nuova generazione. Se lo si considera paragonandolo ai vari simulatori arcade in commercio, non si può non sottolineare la grande efficacia con cui la Paradigm ha realizzato un sistema di controllo abbastanza immediato e semplice da usare ma anche flessibile e discretamente realistico. L'unico neo è la complessità di alcune missioni che necessitano di una grande padronanza del mezzo e delle sue caratteristiche per essere portate a termine con il maggior numero di punti. Anche se il numero di missioni non è elevatissimo, la longevità è assicurata dalla presenza di numerose locazioni nascoste e degli extra game ottenibili solo realizzando buon punteggio nelle missioni normali. In sostanza **Pilotwings 64** è un gioco affascinante, soprattutto per la sua notevole qualità grafica, ma che dato il suo genere particolare potrebbe non piacere agli amanti dei giochi più arcade.

Diego

La spettacolarità dei fondali spesso è controproducente, distraetevi per un attimo e finirete per farne parte!

COMMENTO

Con **Pilotwings** il Nintendo 64 ha dimostrato quali sono le sue potenzialità e, se si pensa che questo è uno dei primi titoli realizzati, non si può non provare un'immensa emozione pensando a quali meraviglie ci offrirà questa macchina straordinaria in futuro. Graficamente, **Pilotwings 64** è una delizia per gli occhi con le sue texture ben definite ed i suoi fondali dettagliati all'inverosimile. Ahimè, si notano però alcuni rallentamenti nei momenti di maggiore carico della macchina ed inoltre si verificano alcuni problemi di clipping. A questi difetti comunque quasi non si fa caso, ipnotizzati dall'incredibile numero di particolari che ci offre il paesaggio. Anche l'audio contribuisce a ricreare questa magica atmosfera offrendoci splendidi effetti sonori oltre che diversi brani musicali che si fondono perfettamente con il resto del gioco donando al giocatore uno spettacolo decisamente entusiasmante. Graficamente parlando, **Pilotwings 64** é superiore a qualsiasi simulazione arcade presente sul mercato.

Massimo

CASA PRODUTTRICE	NINTENDO
GENERE	SIMULATORE ARCADE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 93
▲ Texture pulite, fondali realistici all'inverosimile e ultra particolareggiati
▼ Si notano ogni tanto scatti, rallentamenti ed effetti di pop-up

SONORO 91
▲ Musiche ed effetti sonori decisamente sopra la media

GIOCABILITÀ 90
▲ Controlli immediati ma flessibili
▼ Per la risoluzione di alcune missioni o si riesce a capire il testo in giapponese o si va per numerosi tentativi

LONGEVITÀ 93
▲ Livelli segreti e mezzi speciali mantengono altissimo l'interesse. Anche dopo aver terminato il gioco, lo riproverete spesso solo per godervi il paesaggio

GLOBALE 93
Indubbiamente la Paradigm è riuscita pienamente nell'obbiettivo di creare un'esperienza di gioco straordinaria e originale

Dopo aver imperversato sugli schermi del 3DO e della PlayStation, ecco che finalmente una delle corse di macchine preferite dall'intera redazione di Mega Console fa la sua comparsa sul 32 bit di casa Sega. Come probabilmente molti di voi sapranno già, **The Need for Speed** vi pone ai comandi di una dozzina di sfavillanti bolidi con i quali potrete lanciarvi in folli corse lungo una serie di 6 tracciati caratterizzati dalla massiccia presenza di ostacoli più o meno naturali. La prima cosa da fare per poter sfruttare una simile occasione è ovviamente quella di acquistare il gioco poi, una volta che sarete al caldo nella vostra casetta, dovrete aprire la confezione ed infilare il piccolo dischetto lucente all'interno del drive del vostro Saturn. Fatto ciò, potrete sorbirvi la consueta sequenza introduttiva con macchine e manze che sfrecciano un po' da tutte le parti e alla fine avrete accesso all'immancabile schermata delle opzioni. Qui potrete sbizzarrirvi in tutta una serie di settaggi alquanto arditi che vi permetteranno di selezionare, oltre al consueto livello di difficoltà (con relativo tipo di cambio), anche tutta una vasta serie di parametri che andranno dall'uso o meno dell'ABS, all'impiego del servosterzo per non dimenticare il tipo di autoradio ed il sistema di climatizzazione da montare sulla vostra carriola. Fatto ciò, non vi resterà altro che selezionare il vostro bolide, scegliere il tracciato e decidere se gareggiare contro un altro corridore (umano o meno dipende da voi) oppure se lanciarvi in una folle corsa contro il tempo, dopo di che la vostra gara potrà finalmente avere inizio. A differenza dell'originale per il 32 bit Panasonic, questa versione di **The Need for Speed** per Saturn offre al giocatore la bellezza di 6 diversi circuiti caratterizzati da 2 diversi tipi di percorsi: il primo vanta tra le sue file 3 piste "chiuse" mentre il secondo risulta costituito da una serie di percorsi cittadini. Per quel che riguarda le piste, queste presentano la classica struttura tipica dei circuiti; anche qui infatti vi troverete a battagliare con una tutta una serie di altri bolidi in vere e proprie gare gomma a gomma nelle quali il vostro obbiettivo sarà semplicemente quello di riuscire a guadagnare la posizione di testa prima che il numero di giri a vostra disposizione si esaurisca. Vi troverete così impegnati in una serie di folli corse lungo un serie di tracciati discretamente complessi e piuttosto impegnativi; tuttavia, il vero fulcro del gioco risulta esser costituito dai percorsi urbani ed extraurbani. Qui infatti, a differenza dei circuiti, vi troverete a battagliare, oltre che con il vostro avversario e con le forze dell'ordine, anche con tutta una serie di piloti della domenica che, incuranti della loro e della vostra incolumità, vi si pareranno davanti con le loro misere carriole. Inutile dire che, in situazioni similari, il rischio di incidenti è elevatissimo per cui starà solo a voi dimostrare la vostra abilità di pilota affiancando il mentecatto per poi sverniciargli la fiancata della giardinetta con una bruciante accelerazione! Tuttavia, nonostante la cosa potrà apparirvi strana, ricordatevi che sorpassare un veicolo non sempre è una cosa salutare. Non ha infatti senso correre come dei matti, sorpassare il proprio avversario, per poi andarsi ad impastare contro il primo camion che arriva nella direzione opposta! Inoltre, una guida troppo spericolata, potrebbe anche portarvi ad esaurire anzitempo il vostro misero bagaglio di vite (inizialmente ne avrete 3) con il risultato di vedere apparire sullo schermo il fatidico "Game Over". La cosa più importante quindi è quella di guidare con calma e tranquillità, senza prendere grossi rischi e mantenendo una velocità di crociera intorno ai 250 Km/h. In fondo, per vincere, non è necessario andare "molto" forte!

Scena di vita quotidiana lungo la tangenziale milanese

THE NEED FOR SPEED

Poncerello, aiutaci!

COMMENTO

Partiamo con una constatazione oggettiva: questo gioco non è **The Need for Speed**. Calma, calma, non sono completamente ammattito. Volevo solo dire che questa versione Saturn del racing game targato EA risulta essere un gioco profondamente diverso dalla sua controparte su 3DO e questo non solo per quel che riguarda l'aspetto meramente estetico, ma anche per quel che concerne la meccanica e la struttura di gioco vera e propria. A dispetto del maggior numero di tracciati disponibili questa versione, **The Need for Speed** infatti presenta una struttura di gioco molto più arcade alla quale si affianca un sistema di controllo più semplice e, perché no, anche immediato. Le varie macchine infatti tendono a rimanere sempre esternamente composte e, a meno di non trovarsi lanciati a velocità incredibili, è veramente arduo riuscire a perdere il controllo del mezzo. Questo fatto rende il gioco più simile a titoli come **Daytona** piuttosto che alla versione originale, il che, almeno per il sottoscritto, risulta un po' un peccato. Infatti una delle caratteristiche migliori del game su 3DO era costituita proprio dall'ottimo mix di elementi arcade con un sistema di controllo estremamente realistico. E' vero, sono d'accordo, questa versione per il 32 bit Sega vanterà anche un grafica migliore, uno scrolling più rapido, un numero di piste maggiore e la possibilità di giocare in due però mi spiegate che cosa ce ne facciamo di tutto ciò se poi la struttura di gioco vera e propria si riduce ad un mero clone di **Daytona**?

Shogun

COMMENTO

Sono perplesso. Sono davvero perplesso. Questa versione di **The Need for Speed** per Saturn presenta infatti una serie di caratteristiche che la differenziano profondamente dall'originale su 3DO. Il metodo di controllo risulta infatti molto più semplice, il che rende le varie macchine molto più facili da controllare anche alle velocità più elevate. Questo fatto, se da un certo punto di vista rende il gioco molto più immediato, dall'altro fa anche sì che, a lungo andare, il gioco possa risultare leggermente monotono. Tuttavia, appare comunque innegabile che questa versione Saturn presenti degli aspetti estremamente positivi. Grafica e sonoro si attestano entrambi su buoni livelli (anche se ogni tanto è possibile incappare in qualche fastidioso rallentamento) ed inoltre, così come era accaduto con la versione PlayStation, anche su Saturn il gioco include la bellezza di 6 differenti tracciati che comprendono oltre ai 3 canonici percorsi extra urbani anche la bellezza di 3 piste chiuse. Tirando le somme, direi quindi che quello che ci troviamo di fronte risulta sicuramente essere un buon prodotto che però presenta delle differenze notevoli rispetto alla versione originale. Se stavate cercando una buona corsa di macchine con una struttura di gioco stile **Daytona** allora avete trovato il gioco che fa per voi. Se invece eravate alla ricerca di un gioco ricco di elementi simulativi, allora lasciate pure perdere: da questo punto di vista la versione Saturn (così come quella Play) è solo una pallida imitazione di quella 3DO.

End

Questo panorama è davvero palloso!

CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

GENERE
AUTOMOBILISTICO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 79
▲ Grafica discretamente definita, e fondali ottimamente realizzati
▼ Lo scrolling dello schermo non sempre risulta fluido come dovrebbe

SONORO 90
▲ Ottima varietà di effetti sonori e musiche adeguatamente cattive

GIOCABILITÀ 81
▲ Il sistema di controllo risulta semplice ed immediato
▼ L'approccio al gioco risulta un po' troppo arcade

LONGEVITÀ 80
▲ Un sacco di macchine e di tracciati lungo i quali correre da soli o con un amico!
▼ Non impiegherete molto a padroneggiare i vari mezzi

GLOBALE 80
Un buon gioco che però risulta penalizzato, rispetto al suo predecessore, da una struttura di gioco un po' "troppo" arcade

Destruction derby

UN UOMO, UN MECCANICO, UN UOMO MECCANICO

Grazie ai cinque tracciati proposti, in **Destruction Derby** si demolisce che è un piacere. Il gioco, inoltre, offre l'opportunità di affrontare ogni tracciato in una gara a tempo, un duello con un'altra vettura, un più orgiastico "demolition derby" o una corsa convenzionale contro 19 avversari controllati dal computer.

Due sono i giochi che più degli altri hanno indotto la gente ad acquistare una Playstation poco dopo il suo lancio, senza verificare che avesse il potenziale per durare a lungo: **Wipeout** e **Destruction Derby**, ambedue prodotti dalla Psygnosis. I tempi, comunque, cambiano e adesso la Psygnosis ha fatto realizzare dalla Perfect Entertainment una conversione per Saturn del gioco che ha contribuito, insieme a **Wipeout**, a portare al successo la macchina della Sony. **Destruction Derby**, per coloro che ancora lo ignorassero, ripropone virtualmente, in un tripudio di poligoni, le emozioni di un campionato di "autoscontri", sport tanto violento quanto, ovviamente, molto popolare negli Stati Uniti. Dunque, se il pensiero di una gara automobilistica come pretesto per ridurre la vettura del prossimo a un mucchietto di lamiere metalliche incontra il vostro favore, **Destruction Derby** è il gioco che fa per voi.

SPEEDAY

Si tratta di un tracciato semplice ma veloce, utile per familiarizzare con la propria vettura prima di passare ai percorsi più difficili. Il tracciato ha una forma ovale tipo 'Indy 500', sicché le auto rivali danno più grattacapi della difficoltà a mantenersi sulla strada.

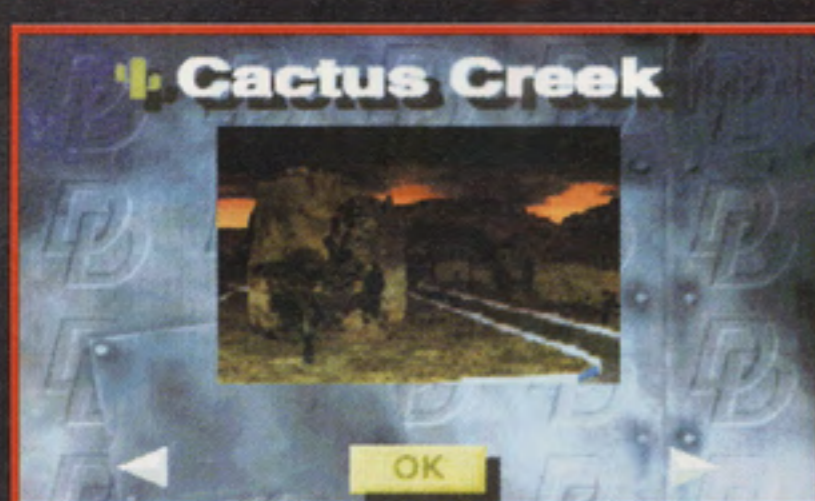
CROSS OVER

Questo è un tracciato a forma di "otto" che dà adito a momenti altamente spettacolari allorché il traffico si concentra nella sezione dell'incrocio. Essere colpiti in questo punto da una vettura che procede a tutta velocità può bastare a scaraventarvi nella corsia sbagliata.

Una dei pregi di Destruction Derby è l'opportunità che esso offre di rivivere il vostro film di Burt Reynolds preferito...

OCEAN DRIVE

Benché questo pittoresco tracciato sia corredato da palme e abbia una forma essenzialmente circolare, la sezione in cui la strada si restringe fino a poter essere attraversata da una vettura soltanto va affrontata con estrema cautela. Cercate di non lasciarvi trasportare dall'aggressività tipica dell'automobilista se venite a trovarvi in un ingorgo. Tuttavia, se volete farvi quattro risate, cozzate pure contro chiunque vi capiti a tiro.

CACTUS CREEK

Questo non è solo il tracciato più sinuoso e nodoso di tutti, ma è anche un tripudio da incubo di incroci e curve strette. Preparatevi a subire molti danni lungo la strada e cercate di non perdere la bussola. O la parte anteriore della vostra macchina.

...gli sbirri vi stanno alle calcagna, accanto a voi c'è Goldie Hawn (o un'altra bambola degli anni 70) e vi state dirigendo a manetta verso un incrocio molto frequentato...

CITY HEAT

La triste periferia di una metropoli fa da sfondo a questo tracciato a forma quadrata. Benché il percorso sembri facile da affrontare e lo scenario non risulti pericolosamente affascinante, c'è una brutta chicane dopo una delle curve che è una delle sezioni più ostiche di tutto il gioco.

*...woh!...woh!...(la tipa inizia a urlare mentre il traffico che interessa l'incrocio si fa sempre più vicino)...woh!...(inizia la sequenza al rallentatore)... "M***A!"*

COMMENTO

Destruction Derby era una gallata sulla Playstation... e resta tale anche sul Saturn. Ancora una volta ci troviamo di fronte a un gioco graficamente pregevolissimo, con animazioni al velluto ed eccellenti effetti visuali. Questi, uniti a una serie di effetti sonori perfettamente in sintonia con la situazione, rendono **Destruction Derby** la migliore simulazione di stock car disponibile al momento. E longeva, per giunta: il numero di tracciati affrontabili e il numero di opzioni offerte sono garanzia di un gioco vario e duraturo. Ovvio però che se a giocarci siete in due le occasioni per una partita (o più di una) ricca di emozioni e risate aumentano di brutto automaticamente. Ad ogni modo, il gioco è una fonte molto generosa di soddisfazioni, specie per coloro che hanno una patente e vogliono vendicarsi delle ingiustizie subite sulla strada senza però rimetterci personalmente la pellaccia.

Paolo

COMMENTO

Avevo già conosciuto (e apprezzato) **Destruction Derby** sulla Playstation e questa conversione è pressoché identica al gioco originale. La grafica restituisce con grande realismo tutto ciò che è possibile vedere in un'autentica gara di stock car: vetri che si infrangono, lamiere che si piegano, il fumo che fuoriesce dalle vetture eccessivamente danneggiate, le sgommate sulla strada... insomma, in termini puramente visivi, **Destruction Derby** è molto convincente. E altrettanto verosimili sono gli effetti sonori. Quanto al gioco in sé, ci offre la possibilità di sfogare eventuali rabbie represse in modo molto efficace oltre che, ovviamente, sicuro per se stessi e il prossimo. Naturalmente dà il meglio di sé quando a giocarci sono due persone: il godimento che si prova riducendo la vettura dell'amico a un ammasso di lamiere sfasciate e pneumatici piegati sul proprio asse è immenso. Insomma, come fonte di risate ed emozioni, **Destruction Derby** si conferma come un titolo di grande valore.

Fabio

CASA PRODUTTRICE
PSYGNOSIS

GENERE
AUTOMOBILISTICO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-2 (IN LINK)

GRAFICA 90
▲ Ottime animazioni, stupende visuali ed eccellenti effetti speciali

SONORO 88
▲ Vetri infranti, lamiere sfondate, motori ingolfati... tutti i suoni che è possibile udire in una simile situazione sono presenti anche in questa simulazione

GIOCABILITÀ 87
▲ La struttura del gioco è molto seducente e la manovrabilità della vettura è ottima

LONGEVITÀ 85
▲ E' il classico gioco che dà più soddisfazioni se contro di voi c'è un'altra persona...

GLOBALE 85
Un'ottima conversione di un gioco molto divertente e spettacolare

STRIKER 96

Era logico che "l'effetto Europei" si facesse sentire anche nel mondo dei videogiochi e che uscisse la solita vagonata di simulazioni che più o meno direttamente riprendono la competizione continentale. Anche **Striker 96**, pur non essendo uscito espressamente per l'occasione (è una nuova versione di una simulazione di qualche anno fa), coglie l'occasione per farsi un po' di pubblicità. Ecco quindi che oltre che in classici modi di gioco, come l'amichevole, il campionato o la coppa, potrete cimentarvi in una riproduzione di England 96 che ne ripercorre fedelmente svolgimento e composizione dei gironi. Le formazioni a vostra disposizione sono numerose e diversificate per forza e caratteristiche tecniche ma, mancando di una licenza che consenta di utilizzare i nomi reali, i nomi dei giocatori schierati sono tutti inventati. Il gioco vero e proprio non è molto cambiato rispetto alla precedente versione e comunque non si discosta molto dalla classica impostazione tridimensionale che ormai adottano la maggior parte delle simulazioni per piattaforme a 32-bit. Immancabili quindi le solite opzioni per settare l'angolazione migliore, selezionabile fra le molteplici a vostra disposizione. Il controllo è discretamente realizzato e durante le partite avrete a vostra disposizioni molteplici colpi, anche se alcuni di difficile realizzazione. Una simulazione completa sotto ogni aspetto che però, come leggerete nei commenti, non riesce a convincere fino in fondo.

Anche se non si chiamano Campionati Europei qui ci sono i gironi originali

VOGLIAMO CIOTTI

Nei videogiochi inglesi e americani ormai va di moda la digitalizzazione della voce di qualche famoso commentatore sportivo. Sfortunatamente a noi italiani quelle voci anglosassoni non dicono niente e anzi magari disturbano durante il match. Non ci resta che sognare il giorno in cui verrà proposta una versione italiana in cui echeggi la voce di Pizzul, Nesti o del mitico Ciotti. Sogni, soltanto sogni...

L'azione di gioco non è certo entusiasmante, anche se bella da vedere

UNO SPORT PER UOMINI RUDI

La versione indoor è sicuramente una delle poche cose innovative di Striker 96

Il calcio si gioca in tutte le stagioni e in tutte le condizioni atmosferiche, o quasi. Pioggia, vento, neve solo raramente riescono a fermare i forzati del pallone. Se però siete dei tipi sedentari e non volete sporcarvi di fango o rimanere al freddo sotto le intemperie per due ore ecco che quelli della Acclaim vi sono venuti incontro creando una interessante opzione che consente di giocare una versione indoor del calcio, un po' come, molti anni fa, avevano fatto per primi i programmatori di **Microprose Soccer.** Il gioco che ne scaturisce è qualcosa di decisamente diverso dal modulo classico. La prima differenza che si avverte è che la velocità di gioco è molto maggiore, anche se questo va a scapito del mero aspetto tattico dell'azione. Altro aspetto importante, naturale effetto del primo, è che ci sono molte più occasioni da gol. In questa versione indoor potrete naturalmente utilizzare tutti i moduli di gioco presenti, compreso il Campionato Europeo. Sicuramente una divertente variante sul tema che però non convince pienamente come il sistema classico.

CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-4

COMMENTO

Una volta il genere calcistico era considerato tra i più originali e ogni nuovo titolo , a parte alcune produzioni di basso profilo, aveva qualcosa di innovativo da proporre. Sfortunatamente quando si è passati alle piattaforme a 32-bit, il genere sembra aver perso questa caratteristica positiva. Oramai ogni gioco sfrutta la grafica in 3D e l'azione di gioco risulta sempre uguale e, purtroppo, mai coinvolgente. Neppure questo **Striker 96**, pur con la cura con cui è stato realizzato, non si sottrae a questo schema. Poco importa che la grafica sia fatta veramente bene e che ci siano tonnellate di opzioni se poi, quando si tratta di scendere in campo, il gioco si rivela piuttosto ripetitivo e noioso. Ma riusciremo mai ad avere un calcio veramente coinvolgente? Forse quando i programmatori torneranno alla grafica bitmap e alle vedute laterali!

Puck

COMMENTO

Coppe, campionati, nazionali, opzioni su opzioni sommergono il giocatore non appena accende il suo amato Saturn, ma poi? Come giustamente faceva notare Puck, quello che poi interessa veramente è la giocabilità e il divertimento ed è proprio qui che cade, come molti dei suoi concorrenti, **Striker 96**. Il fatto è che durante la partita non si ricrea mai l'atmosfera tesa e concitata del match importante e le azioni si susseguono asettiche, neanche si giocasse in una sala operatoria: coinvolgimento uguale a zero. La situazione migliora leggermente, ma neppure troppo, quando si gioca con o contro gli amici, ma resta comunque il fatto che, di base, **Striker** non convince fino in fondo. Spiace dover dare una valutazione mediocre a un prodotto che denota una gran cura nei particolari da parte dei programmatori, ma se il gioco pecca proprio nella componente più importante come si fa a dargli di più?

Paolo

GRAFICA 85
▲ Giocatori realizzati con grande cura sia per la definizione che per l'animazione
▼ Qualche dubbio lo solleva soltanto lo scrolling, non sempre fluido

SONORO 80
▲ Il solito ricco campionario di frasi digitalizzate ed effetti da stadio

GIOCABILITÀ 81
▲ Inizialmente il gioco risulta discretamente immediato e divertente, con una varietà di opzioni davvero invidiabile

LONGEVITÀ 75
▼ Sfortunatamente l'azione di gioco alla lunga risulta noiosa e ripetitiva
▲ Soltanto le sfide con gli amici mantengono una certa giocabilità

GLOBALE 78
L'ennesimo esempio di come produrre un discreto gioco di calcio su Saturn senza però riuscire mai a lasciare il segno

BLAM

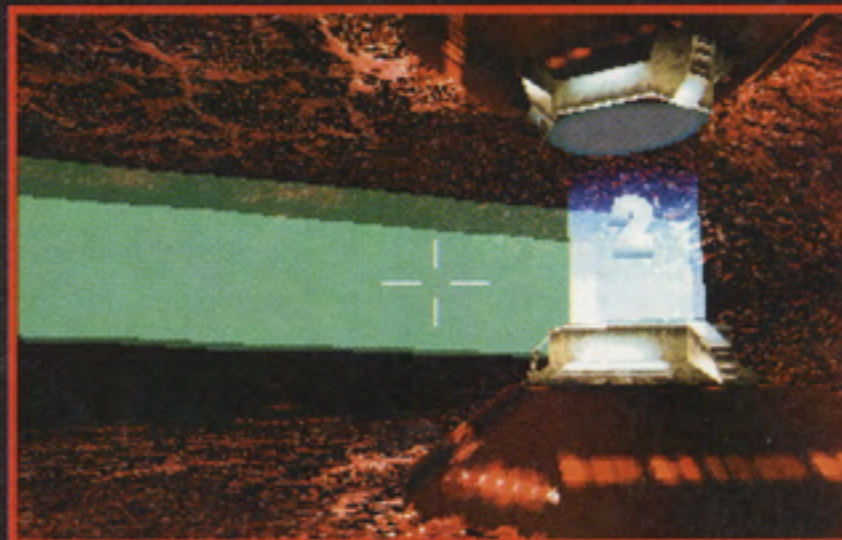
Eccoci di fronte a uno sparatutto davvero singolare. **Blam: Machinehead** è, infatti, un vero e proprio caleidoscopio videoludico interattivo (mamma mia, che paroloni), un'apocalisse tridimensionale caratterizzata da alcuni dei fondali più bizzarri visti in un videogame. Il gioco ci vede nei panni della dottoressa Kimberly Stride e ai comandi di un avveniristico veicolo di sua invenzione. A bordo di questo si intraprende quello che non tarderà a diventare un avventuroso e talora rischioso viaggio in un mondo popolato da macchine, come quello menzionato dall'ineffabile Mr. Spock nel primo film di **Star Trek** ma mai effettivamente visto. Nostra guida in questa odissea alla **2001** è Orville McCandle, un individuo eccentrico nonché ex collega del nostro alter-ego virtuale. In passato, infatti, i due avevano unito le loro forze per distruggere un virus denominato Machinehead: un morbo di matrice tecnologica che aveva invaso il mondo partendo da un punto centrale, il Machinehead appunto. Il resto di questa strana e complessa storia e le motivazioni recondite di McCandle ci vengono rivelati nelle 20 differenti sequenze renderizzate in full motion video di cui il gioco è composto.

Ullallà, che bella signorina abbiamo qui! Si direbbe il risultato di un incrocio genetico fra Samantha Fox e le segretarie della Futura...

TUTTO FA COLABRODO

Blam: Machinehead si presenta come una vera e propria festa per i giocatori più rissosi: propone infatti l'assortimento di armi più vasto che si sia mai visto in uno sparatutto tridimensionale: raggi laser, missili autocercanti, lanciafiamme, bombe dirompenti, cannoni al plasma e mine aeree (più tre pallini che fanno pensare ad altra ferraglia).

Dopo Christine e la Macchina Nera, ecco una delle diaboliche

CYBERSPAZIO ULTIMA FRONTIÉRA

Blam: Machinehead offre un'interpretazione tutta sua del concetto di "cyberspazio". Per come viene intesa in questo gioco, infatti, si tratta di uno stato di alterazione mentale cui si accede trovando i terminali cibernetici distribuiti in numero esiguo sul paesaggio. Essendo numericamente scarsi, questi terminali sono difficili da trovare e come tali costituiscono l'aspetto esplorativo del gioco. All'interno di questa realtà parallela non c'è cosa che non sembri uscita dalla mente di un tossicomane incallito: superfici fluorescenti, distorte e disorientanti, pareti rivestite di bulbi oculari e una serie di effetti speciali che possono deviare l'attenzione da ciò che è in realtà il Cyberspazio: un mezzo per alterare il paesaggio nel mondo "reale" delle macchine al fine di addentrarvicisi con maggiore efficacia.

L'EVOLUZIONE DELLA SPECIE

La fauna poligonale di **Blam: Machinehead** è molto originale oltre che abbondante: possiamo infatti ammirare ragni grandi come una casa, scienziati che si spostano grazie a razzi portatili stile James Bond, pagliacci "zombificati", i risultati di un improbabile incrocio fra una mosca e un elicottero e, dulcis in fundo, mostri che vanno in giro sfoggiando la testa di un cavallo morto (un omaggio dei programmatori a **Il Padrino**?). Queste abiezioni fanno paura non solo per il loro aspetto ma anche per la loro intelligenza. I ragni, ad esempio, hanno l'abitudine di depositare le loro uova sui tralicci che reggono i cavi elettrici. Il risultato di questa combinazione è un aracnide meccanoide molto agile che ha la spiacevole tendenza di avventarsi sulla cabina del vostro mezzo.

Ecco immortalate alcune delle incredibili immagini offerte da Blam. Non si è mai visto nulla di simile dai tempi di 2001: Odissea nello Spazio...

COMMENTO

Ma cosa si sono fumati quelli della Core quando si sono messi a lavorare su questo sparatutto? Beh, sicuramente era roba fina vista la qualità del prodotto finale. Ma non indulgiamo troppo in giri di parole: **Blam: Machinehead** è un gioco di eccezionale impatto visivo oltre che uno shoot 'em up di grande presa. La grafica è ovviamente il punto di forza del gioco: fra il mondo "reale" delle macchine e il "cyberspazio" si muovono alcune delle creazioni più interessanti che l'industria videoludica ci abbia offerto nell'ultimo biennio. E oltre ad essere belle, queste entità virtuali sono anche intelligenti.
Per non parlare poi delle proporzioni vantate dalla superficie che è possibile percorrere col nostro mezzo di trasporto: una vera manna per i giocatori col pallino dell'esplorazione. In definitiva direi che **Blam** costituisce un ottimo modo per ammazzare il tempo in attesa del film sull'intelligenza artificiale che dovrebbe girare il mitico Stanley Kubrick (aaagh! Notizie dall'interno! Sembra che non lo faccia più! Aaggggh!), già autore peraltro del film che sembra aver ispirato questo gioco: il mitico **2001: Odissea nello Spazio**.

Paolo

COMMENTO

In passato ho sentito parlare di gente che si vedeva le scene psichedeliche di **2001: Odissea nello Spazio** fumandosi una canna o assumendo altri stupefacenti leggeri. Ebbene, si potrebbe, volendo, fare la stessa cosa con questo **Blam: Machinehead**. Quanto a sfrenata immaginazione, infatti, questo gioco è perfettamente in grado di competere con il capolavoro di Stanley Kubrick. I paesaggi sono di una bellezza e una stranezza tali che si corre il rischio di perdere di vista l'obiettivo reale del gioco, ossia quello di sforacchiare un esercito eterogeneo di macchine viventi che sembra uscito da **Maximum Overdrive** di Stephen King. L'elevata qualità delle animazioni, poi, rende **Blam** un'esperienza videoludica davvero unica. E' il massimo, vorrei aggiungere, per i viaggiatori nati, tale è la vastità del territorio perlustrabile. Insomma, procuratevelo quanto prima o almeno provatelo quanto prima: non ve ne pentirete.

Fabio

CASA PRODUTTRICE
CORE

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 90
C'è di che rimanere a bocca aperta e occhi sgranati. Poligoni così belli e dettagliati non si vedono tutti i giorni, questo è certo

SONORO 90
Semplicemente incantevole. Roba da ascoltare attraverso gli altoparlanti dello stereo e a volume elevato

GIOCABILITÀ 82
Sotto questo aspetto, Blam: Machinehead è immediato come pochi e i comandi rispondono come si deve

LONGEVITÀ 83
Due mondi interi da esplorare, uno non meno intrigante e complesso dell'altro, più una grande varietà di creature da conoscere e fare a pezzi...

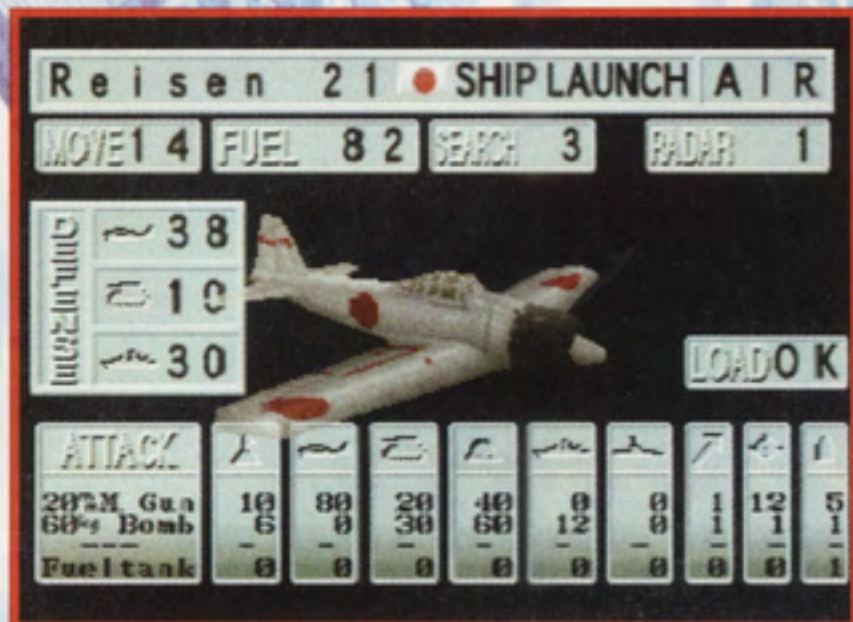
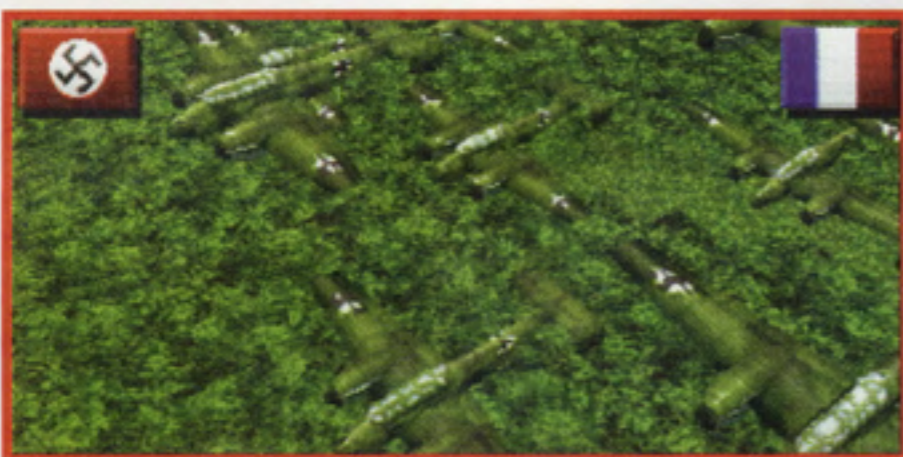
GLOBALE 82
Un avvincente "trip" videoludico che potrebbe far male solo al vostro portafoglio

IRON STORM

La vita del militare è molto dura. Ci si alza al levar del sole, si pela qualche chilo di patate, si fanno tre ore di marcia attorno alla caserma, ci si cimenta nel tiro al bersaglio e quindi ci si mette a lustrare le scarpe per il resto della giornata. Un programma molto simile a quello che attende ogni santo giorno i dipendenti della Futura Publishing e in particolare noi di Mega Console. Il nostro caporedattore infatti ci fa alzare alle sei del mattino e ci ordina andare al supermercato che si trova di fronte ai nostri uffici per procurargli una bottiglia di Coca Cola e un toast al formaggio per la sua colazione. Il nostro jogging consiste nel fare a piedi i piani — solo due, fortunatamente — che occorrono per raggiungere la redazione della rivista, e il tiro al bersaglio lo facciamo con palline di carta — gli annunci di Wall Street appena riportati sul relativo file — e cestini della spazzatura. Quanto alla pulizia delle scarpe... beh, questa è grazie al cielo l'unica cosa che ci distingue dai veri marmittoni. E poi veniteci a dire che il nostro è un lavoro comodo! Beh, in effetti a volte lo è, ma da quando questo gioco è approdato sulle nostre scrivanie, i momenti di relax sono diventati un bel ricordo. Perché adesso il nostro caporedattore ha trovato altre persone su cui mettere in pratica le sue tattiche militaresche, ossia la truppa che viene messa al nostro comando da **Iron Storm**, il nuovo war game prodotto dalla divisione americana della Sega.

CIAK, SI SPARA

La cosa migliore di questo gioco è che ci sono numerose schermate di raccordo destinate a distogliere il nostro sguardo dall'area di gioco che, essendo formata essenzialmente da un numero indefinito di esagoni, non può tenere desto il nostro interesse più di tanto. Queste schermate appaiono quando le vostre truppe cercano di distruggere un mezzo nemico. Segue poi una sequenza alla **Wing Arms** che vede gli aerei darsi battaglia nei cieli. I numeri situati in ambedue gli angoli inferiori dello schermo indicano quanti mezzi o punti di energia sono rimasti ai vostri ragazzi e quanto dei medesimi è rimasto all'opposizione. Ognuno dei mezzi è corredato da un paio di scene animate: una delle più belle è certamente quella del sommergibile.

VEDO TUTTO DA QUASSÙ

Iron Storm vanta un'opzione che lo rende molto appetibile ai giocatori con spiccate tendenze voyeuristiche. La possibilità, cioè, di osservare tutti i bersagli dei buoni e dei cattivi su un'apposita mappa. Evidenziando qualsiasi veicolo che abbia già fatto la sua parte e premendo il tasto "C", si accede a una schermata interattiva in cui è possibile ruotare il mezzo in qualsiasi direzione, scrutarlo da lontano o da vicino e dare un'occhiata alle sue specifiche (numero e tipo di armi disponibili, classe del veicolo e così via). E', tutto sommato, solo un modo per perdere tempo, ma a qualcuno potrebbe piacere.

NAJA VERITÈ

La quantità di particolari che i programmatori hanno inserito nel gioco è immensa. Tutto ciò che un contingente di soldati può fare nella realtà (eccetto pelare patate) può essere fatto anche in questo gioco. Se, per esempio, volete conquistare un porto del nemico (o meglio ancora, un aeroporto), potete farlo, così come potete gettare un paio di cariche di profondità su un ignaro sommergibile. Tutto ciò contribuisce a rendere **Iron Storm** un'esperienza videoludica molto impegnativa e durevole.

COMMENTO

Iron Storm è un gioco molto complesso e dettagliato. La Working Design (già artefice di **Shining Wisdom**) ha ovviamente sudato parecchio per rendere il tutto storicamente credibile: nel gioco sono stati ricreati 50 episodi della Seconda Guerra Mondiale e, se i miei ricordi scolastici sono ancora limpidi, sono tutti azzeccati. Ritengo che un gioco così vasto, complesso e ricco di particolari meriti tutto il tempo che si possa dargli: non è un gioco adatto a chi non ha la pazienza di leggersi il manuale delle istruzioni. Sebbene sia l'unico del suo genere attualmente disponibile per il Saturn, questo gioco va comunque valutato per la sua giocabilità e la sua apparenza. Se siete pronti a investire molte delle vostre energie mentali in un gioco per tirarne fuori il massimo, **Iron Storm** non vi deluderà.

Diego

COMMENTO

Questo gioco è un po' troppo cervellotico per i miei gusti. Se aveste una ventina di ore da ammazzare potreste buttarvici dentro tranquillamente, ma se non siete dei reclusi o non avete un ergastolo da scontare, **Iron Storm** potrebbe risultare ben presto noioso. Non è proprio il tipo di gioco che si può mettere nella console e giocare immediatamente e come risultato di tale relativa inavvicinabilità molti di voi ne rimarrebbero delusi nonché, ben presto, stufi. Tuttavia il gioco è graficamente ben curato e sopperisce alle sue manchevolezze sul fronte delle "misure" (i mezzi bellici raffigurati nell'area di gioco sono eccessivamente piccoli) sfoggiando armi in miniatura di eccezionale fattura grafica. E come già detto da qualche altra parte in questa sede, vanta anche delle eccellenti schermate di raccordo che vivacizzano non poco l'azione. Ma alla fine della giornata, mi sono sentito come se il mio cervello avesse inserito il pilota automatico e da quel punto gioco non ha tardato a diventare monotono. Non è sicuramente adatto ai giocatori poco pazienti.

Fabio

WORLD ADVANCED IRON STORM STRATEGY — PRESS START BUTTON

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
STRATEGIA

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 80
▲ Ottime "parentesi" animate e ricchezza di particolari su tutti i fronti
▼ Le animazioni non sono un gran che

SONORO 82
▲ Spari e deflagrazioni di buona qualità
▼ A parte un motivetto alla Platoon, la colonna sonora non è esaltante

GIOCABILITÀ 80
▲ Se avete pazienza, il gioco vi dà molte soddisfazioni...
▼ ...ma diventa tedioso troppo presto

LONGEVITÀ 80
▲ E' dannatamente difficile!
▼ Ma perché mai giocarci se lo si trova noioso?

GLOBALE 79
Un gioco consigliato solo agli appassionati del genere

Anche i russi sbagliano! In questo caso Aleksei si è distratto a pensare al senso della vita e ha pestato la linea di fine pedana. Lancio nullo

Atlanta, patria della Coca Cola, della CNN e, quest'estate, sede della ventiseiesima Olimpiade estiva. Inevitabile quindi essere sommersi, o quanto meno inondati, da simulazioni multievento, genere ormai semimorto ma rispolverato sempre in queste occasioni. La Sega non poteva chiamarsi fuori dalla mischia ed ha affidato alla AM3 il compito di produrre qualcosa al di sopra delle righe. Ecco che quindi ci troviamo tra le mani questo Decathlete, che mescola la classica componente alla Track and Field con animazioni e piccoli tocchi di grande umorismo. La grafica, come potete notare dalle immagini, è a dir poco strepitosa ma quello che è importante è che anche la giocabilità è di ottimo livello. Siamo forse davanti al gioco multievento definitivo per Saturn?

MI HAI ROTTO I TASTI

Decathlete si basa essenzialmente sulla frenetica pressioni dei tasti del vostro joypad. Nella maggior parte delle specialità due di questi vengono usati per aumentare la velocità mentre il terzo è usato come tasto "azione" e assume a seconda dei casi diverse funzioni.

Nonostante i caratteri giapponesi, le istruzioni di gioco sono comunque comprensibili

100 METRI

Sicuramente si tratta delle disciplina più frenetica e immediata. Il tutto si riduce allo schiacciare i due tasti del joypad da quando lo starter dà il via a quando avete superato la linea d'arrivo.

SALTO IN LUNGO

Da buoni velocisti, fate accelerare il vostro atleta e una volta giunto alla linea di salto tenete premuto fino a quando raggiungete l'angolazione ottimale, che è attorno ai 45°.

IL MIO CAMPIONE PREFERITO

Generalmente nei giochi di sport si deve scegliere fra anonimi personaggi tutti uguali o al massimo si può dare il proprio nome all'atleta. In **Decathlete** la situazione è completamente diversa e avete l'opportunità di scegliere fra otto sportivi, ognuno con specifiche caratteristiche e capacità. Ce n'è per tutti i gusti, dai polivalenti agli specialisti delle diverse discipline.

Rick Blade (USA): Si tratta del classico stereotipo di fusto americano dai muscoli colossali.

Joe Kudou (Jap): E chi l'ha detto che i giapponesi sono piccoli e mingherlini?

Karl Vain (Ger): Tedescone dai capelloni lunghi, arrogante e pronto a tutto per una medaglia d'oro.

Femi Kadiena (Jam): La prima donna del gioco ha un fisico da sballo ed è specializzata nei salti.

Jef Jansen (GBR): Anche questo aspirante erede di Daley Thompson ha le carte in regola per far bene in tutte le specialità.

Ellen Reggiani (Fra): Più che una donna un misto: nazionalità francese, cognome italiano e accento yankee.

Aleksei Rigel (Rus): Ivan Drago a questo tipo gli fa un baffo: i russi sono pronti a riconquistare il mondo.

Li Huang (Chi): Chun Li si è cambiata il nome, si è truccata ed è passata da **Street Fighter** a questo gioco.

DELLE SPECIALI SPECIALITA'

Il gioco ripropone le dieci classiche discipline del decathlon olimpico. Ogni specialità potrà essere affrontata singolarmente oppure potrete cimentarvi nel torneo completo. Non ci sono prestazioni minime richieste per la qualifica e quindi potrete comodamente fare l'intera gara fin dalla prima partita.

LANCIO DEL PESO

Qui è tutta questione di tempismo. Una barretta mostra il saliscendi dell'energia e voi dovete schiacciare il tasto di lancio nel momento in cui è al top; il passo successivo è quello di selezionare l'angolazione ottimale per mandare la palla di ferro il più lontano possibile.

SALTO IN ALTO

Se volete emulare il cubano Sotomayor, prendete una vigorosa rincorsa, saltate come nel salto in lungo e quindi rilasciate il tasto nel momento in cui avete sorpassato l'asticella.

400 METRI

In questa specialità alla corsa è abbinata anche una forte componente strategica. Ogni giocatore ha una limitata dose di energia e dovrete dosarla per non finire spompati prima dell'arrivo.

La presentazione della gara è veramente bella. Qui potete vedere lo speaker che annuncia gli atleti: la competizione sta per iniziare

OLIMPIADI CON GLI OCCHI A MANDORLA

La versione che abbiamo recensito è quella giapponese. La filiale europea della Sega ha comunque promesso che la versione realizzata per il vecchio continente uscirà entro settembre e che sarà migliorata per ottenere un'azione più fluida a tutto schermo. Se ci saranno altre migliorie, come ad esempio nuovi personaggi (un italiano non guasterebbe) non mancheremo di farvelo sapere.

COMMENTO

I giochi multievento non sempre mi hanno entusiasmato ma questo **Decathlete**, come ai tempi aveva già fatto **Track and Field**, colpisce per la veste grafica davvero accattivante e per l'azione di gioco coinvolgente. I personaggi sono incredibilmente differenziati l'uno con l'altro; ognuno ha il proprio modo di muoversi, le proprie caratteristiche, il proprio modo di esultare dopo una vittoria. E' davvero impressionante vedere questi mastodontici atleti muoversi sulla pista: si ha davvero la sensazione di assistere a una vera gara. Fortunatamente però non c'è solo l'aspetto grafico, e come accadeva nel capolavoro della Konami, anche qui l'immediatezza e il coinvolgimento dell'azione sono molto alti. Purtroppo il sistema di controllo è ancora imperniato sulla frenetica pressione di tasti, cosa che non farà molto piacere al vostro joypad.

Puck

CHARACTER SELECT

I ragazzi della AM3 hanno impostato una selezione dei giocatori molto simile a quella usata dai colleghi dell'AM2 per Virtua Fighter 2. Ci saranno personaggi segreti anche qua?

LANCIO DEL DISCO

Veramente difficile. Il pad viene qui usato per far ruotare il vostro atleta quindi al momento giusto dovete schiacciare il tasto per selezionare l'angolazione di tiro. E' molto facile purtroppo sbagliare la direzione se appena perdete l'attimo fuggente.

SALTO CON L'ASTA

Non è poi così difficile come potrebbe sembrare in apparenza. Prendete una bella rincorsa, piantate l'asta nella pedana schiacciando il tasto e tenetelo premuto fino a raggiungere il massimo della potenza, rilasciatelo e premete al momento di mollare l'asta per passare l'asticella. Facile vero?

110 METRI OSTACOLI

Si tratta della classica gara di corsa con la complicazione di qualche ostacolo posto qua e là (c'è chi dice a distanza regolare) che dovete superare con tempestive pressioni dei pulsanti.

Aleksei è prontissimo al suo lancio. I muscoli sono tesi, la tensione è al massimo e… comprate il gioco e guardate come va a finire

GIAVELLOTTO

I giavellottisti sono gli atleti con i bicipiti più sviluppati. Dopo questa interessantissima notizia vi ricordo che dovete combinare velocità della rincorsa con una giusta angolazione del lancio, accompagnata da un buon tempismo.

1500 METRI

Una disciplina in cui la tattica e la concentrazione sono fondamentali. Non basta dosare le proprie energie ma si deve fare anche i conti con gli avversari computerizzati. Decidete quindi che gara fare, quando scattare e a chi stare alle calcagna.

COME PRIMA, PIU' DI PRIMA

Sicuramente uno dei punti su cui i programmatori hanno spinto di più è l'animazione dei personaggi. Questi mastodontici sportivi fatti di poligoni sono dettagliati come i protagonisti di **Virtua Fighter 2** e animati ancora meglio. Non ci credete? Guardate allora le loro scene di esultanza o di sconforto al termine di ogni gara!

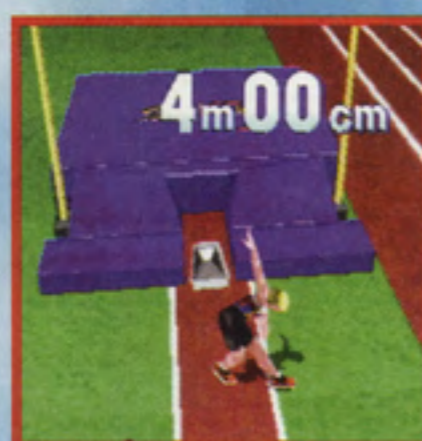
DecAthlete

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

COMMENTO

Pancia mia fatti capanna, direi se si trattasse di roba da mangiare e non di videogiochi ma il fatto è che questo **Decathlete** mette davvero l'acquolina in bocca. Dal punto di vista grafico è forse il miglior gioco che mi sia mai capitato di vedere sul Saturn, per alcuni particolari addirittura superiore a **Virtua Fighter 2**, questo però non deve stupire visto che dietro a questo prodotto c'è nientepopodimeno che l'AM3. La veste grafica piuttosto comica, con dei personaggi piuttosto assurdi, non abbassa il realismo di una simulazione che, grazie a un sistema di controllo immediato, è divertente dalla prima partita e longevo fin quasi all'infinito. C'è chi obietta che solo due giocatori sono pochi ma in fondo quanti di voi posseggono quattro joypad? Credetemi: è un titolo che vale molto e se lo miglioreranno ancora nella versione europea sarà davvero un capolavoro.

Paolo

GRAFICA 93

▲ La AM3 ci stupisce un'altra volta con della grafica poligonale di livello stratosferico: personaggi e animazioni sono praticamente reali

SONORO 74

▲ Effetti sonori notevoli per quantità e qualità
▼ Mancano commento digitalizzato e le musiche potevano essere curate meglio

GIOCABILITÀ 89

▲ Il gioco, come è giusto che sia, è immediato ma non facile
▼ Soltanto due giocatori sono un po' pochi

LONGEVITÀ 84

▲ La possibilità di registrare le vostre performance e i vostri record è davvero interessante
▼ Le opzioni non sono poi molte

GLOBALE 88

Una piccola grande olimpiade rivive nel vostro Saturn: non potete veramente lasciarvela sfuggire

KEIOUGEKITAI 2 (KEIO FLYING SQUADRON 2)

SI RINGRAZIA
VIRTUDO
PER IL CD

L'unione tra animazione giapponese e videogiochi ha sempre portato alla creazione di prodotti non troppo esaltanti. Il discorso cambia quando ad un progetto originale di buona qualità viene aggiunto il supporto di uno studio d'animazione dalle notevoli capacità come lo Studio Pierrot (Kimagure Orange Road, Kyokara ore wa!). Il risultato non può che essere eccellente come infatti è avvenuto con questo **Keiougekitai**, il nuovo platform/shoot'em up della Victor. Secondo episodio di una serie nata circa un anno fa su Mega-CD, questo titolo è ambientato in un Giappone fine novecento dotato pero delle moderne tecnologie, più o meno come avveniva in **Ganbare! Goemon** da cui gli sviluppatori di **Keiougekitai** sembrano aver tratto ispirazione. Come nello splendido titolo della Konami, inoltre, non vi è uno schema di gioco fisso, ma varia da livello in livello passando dal platform allo sparatutto, il tutto costellato da enigmi di ogni tipo e trovate beote. Il compito dello Studio Pierrot è stato naturalmente quello di curare le animazioni in full-motion presenti nel gioco che, anche se non brillano per fluidità, sono indubbiamente ben realizzate e contribuiscono ad aumentare lo humor presente nel gioco. Peccato per quei dannati spixellamenti sempre presenti nel FMV sul Saturn...

Anche se non molto fluida, la presentazione è decisamente divertente, del resto dallo Studio Pierrot non ci si poteva attendere di meno

TIZIO, KEIO E SEMPRONIO

Questo gioco gode di una notevole caratterizzazione sia dei protagonisti che dei personaggi minori, vediamoli ora in dettaglio:

Nanahikari Rami: Questa graziosa playmate è l'eroina del gioco e l'unico personaggio da voi controllabile. Nata in Giappone nel 1859, è ancora una giovane studentessa ed è una grande appassionata di karaoke e sci oltre che essere una divoratrice di gelati di ogni tipo. Naturalmente quando il pericolo è in agguato è pronta ad indossare la sua combat suit da coniglietta ed affrontare i suoi nemici con le sue micidiali armi che consistono in martelli, ombrelli e frecce. Le sue misure? Nessun problema: 68,42,70!

Pochi: Anche se il drago di Rami è ancora piccolo, è perfettamente in grado di volare oltre che lanciare micidiali lingue di fuoco contro i propri avversari.

Obasan e **Ojisan**: Sono i nonni di Rami responsabili del suo addestramento. Anche se anziani, sono in forma perfetta e quindi temibili avversari per chiunque cerchi di sottrargli il tesoro che custodiscono.

Yamatai Himiko: Regina del regno Yamatai, vuole impadronirsi della sfera magica custodita dai nonni di Rami. Per raggiungere il suo scopo, si servirà di mezzi meccanici di ogni tipo che sa pilotare con grande maestria. Per chi volesse informazioni più precise sulla sua persona, sappia che è nata il 12 marzo del 1858, pesa quarantatré chilogrammi, è alta un metro e quarantanove centimetri e odia i romanzi di tendenza.

Dr. Pon: Non sottovalutate questo buffo tipo perché è il procione più intelligente del mondo vantando un quoziente intellettivo di ben 1400! Naturalmente usa la sua straordinaria intelligenza per progettare e costruire le armi più disparate dagli enormi granchi meccanici ai giganteschi servitori di tè robotizzati potenziabili. Come? Volete anche le sue misure? 98,94,96, in sostanza una palletta di pelo senziente.

Nel gioco si possono trasportare un gran numero di oggetti e animali vari dai Kappa alle grandissime statue rappresentanti gli orsi Tanuki

COMMENTO

Anche se a prima vista può sembrare un banale platform che non offre nulla di originale, man mano che ci si addentra nei vari livelli si scopre quanto vario ed avvincente **Keio** sia. Ogni livello ci presenta sempre qualche novità, dagli enigmi più strani a cambi radicali dell'azione di gioco, il tutto commentato da un'ottima musica orientaleggiante. La difficoltà è sempre ben bilanciata anche se sono presenti delle sezioni decisamente complesse; il controllo del personaggio è sempre immediato, anche se per l'utilizzo corretto di alcune armi è necessaria un po' di pratica. Gli unici difetti possono essere un non molto vasto uso dei colori ed un periodo d'interesse per il gioco non elevatissimo a causa della possibilità di salvataggio, comunque disattivabile tramite il menù delle opzioni. Un titolo più che discreto quindi che non dovrebbe mancare nella collezione di chi ama i platform di qualità.

Bio Massa

Il draghetto Pochi oltre a rappresentare un ottimo mezzo di trasporto vi permette anche di memorizzare la vostra posizione evitandovi così di ricominciare dall'inizio del livello

COMMENTO

Indubbiamente è stato compiuto un grosso passo in avanti rispetto alla prima versione per Mega-CD, che non sfruttava minimamente la macchina su cui girava e risultava essere quindi un banale sparatutto. Questo nuovo **Keiougekitai** per Saturn è invece ben realizzato e gode di un buon uso degli effetti speciali che questa macchina può fornire. Zoom e rotazioni degli sprite, enormi boss di fine livello ed un interessante "effetto acqua" sono alcune delle doti grafiche di questo titolo. Il suo maggior pregio rimane comunque l'ottima caratterizzazione di personaggi e nemici che rende questo titolo decisamente accattivante e divertente. Vista la non elevata qualità degli ultimi platform usciti, è un titolo da tenere sicuramente in considerazione.

Diego

L'ombrello è una delle armi più versatili: potete utilizzarlo sia per ripararvi dagli attacchi provenienti dall'alto, sia per rallentare le vostre cadute

CASA PRODUTTRICE
VICTOR

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 85
▲ Sprite grandi e un buon uso degli effetti speciali
▼ Zoom e rotazioni riducono fastidiosamente la definizione dei personaggi, il numero di colori usati non è elevatissimo

SONORO 88
▲ Campionature pulite e comprensibili. Musiche orecchiabili e divertenti, anche se in alcuni casi sono un poco ripetitive

GIOCABILITÀ 85
▲ Controlli immediati ed azione frenetica per nulla rallentata dalla presenza dei vari enigmi
▼ Nella fase sparatutto la considerevole dimensione dello sprite della protagonista non permette molte vie di fuga

LONGEVITÀ 82
▲ La varietà dell'azione di gioco e la grafica accattivante vi terranno incollati al video a lungo
▼ La difficoltà comunque non è elevatissima ed una volta terminato difficilmente lo rigiocherete

GLOBALE 85
Un nuovo arrivo nel mondo dei platform per 32-bit che non deve essere ignorato

SI RINGRAZIA JAPAN PLANET PER IL CD

SLAM 'N JAM '96

La NBA e il campionato italiano hanno già incoronato i loro vincitori e mentre soltanto il Dream Team e le altre nazionali impegnate alle olimpiadi calcano ancora i parquet, ecco che la Crystal Dynamics fa uscire questa sua simulazione cestistica sicuramente fuori stagione. Si tratta di un titolo che può vantare un'impostazione diversa rispetto a molti dei suoi concorrenti. Prima di tutto i programmatori hanno optato per la grafica bitmap e non per quella poligonale, con l'effetto che i personaggi sono più dettagliati ma le animazioni sono sicuramente meno realistiche. Secondo punto importante è la visuale di gioco. Mentre gli altri titoli sportivi, e non solo quelli di basket, possono vantare una molteplicità di inquadrature, qui ce n'è una sola, e per giunta piuttosto inconsueta: tutta la partita la vedrete infatti dalle spalle di un canestro. Sicuramente questa impostazione presenta aspetti positivi e negativi: fra i primi c'è sicuramente il fatto che così l'area di tiro è sicuramente meglio visibile ma questi miglioramenti sono controbilanciati dal fatto che il campo risulta appiattito e nel caso di rapidi contropiede non sempre si ha perfettamente idea di dove ci si trovi e di dove siano i compagni. La confusione però non si presenta solo in questo caso in quanto, anche se si gioca con la difesa schierata, spesso non si capisce molto dell'azione e questo per il fatto che la visuale è troppo stretta e mostra una porzione minima di campo. Passando a esaminare i modi di gioco disponibili, potete decidere se cimentarvi in singole partite, nei play off o nell'intera stagione. In quest'ultimo caso potrete anche giocare solo alcuni match, lasciando che gli altri siano simulati dal computer, che calcolerà il risultato in base alle forze in campo. Naturalmente le sfide fra amici sono anche qui una componente importante e potrete partecipare fino a quattro contemporaneamente. Importante poi durante la partita è la distinzione fra il modulo manuale, che vi consente di controllare sempre il giocatore in possesso di palla, e quello franchise, che invece vi dà la possibilità di controllare lo stesso uomo per tutto il match. I patiti delle statistiche non rimarranno delusi: tutti i giocatori sono "inquadrati" da molteplici caratteristiche e valanghe di informazioni che vengono partorite al termine di ogni match. Peccato soltanto che non ci siano i nomi reali dei giocatori.

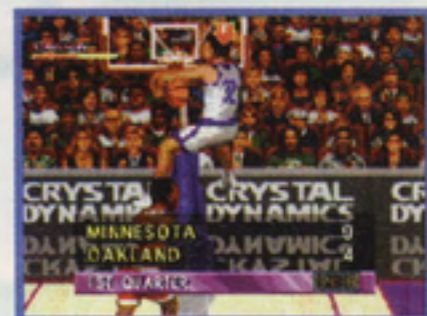
A OGNUNO LA SUA LICENZA

Se quelli della Crystal Dynamics non potevano contare sulla licenza della NBA e quindi schierare i giocatori reali, si sono rifatti assicurandosi i diritti di Magic Johnson e Kareem Adbul Jabbar. Peccato che la partecipazione di questi pezzi di storia dei Lakers e del basket in generale si limiti alla foto sulla copertina e ad una fantomatica formazione di vecchie glorie che potete utilizzare nelle vostre partite.

Un bello schiaccione, niente di meglio per umiliare l'avversario

Vi aspetta un settimana fitta di incontri...

TATTICHE? NO, GRAZIE

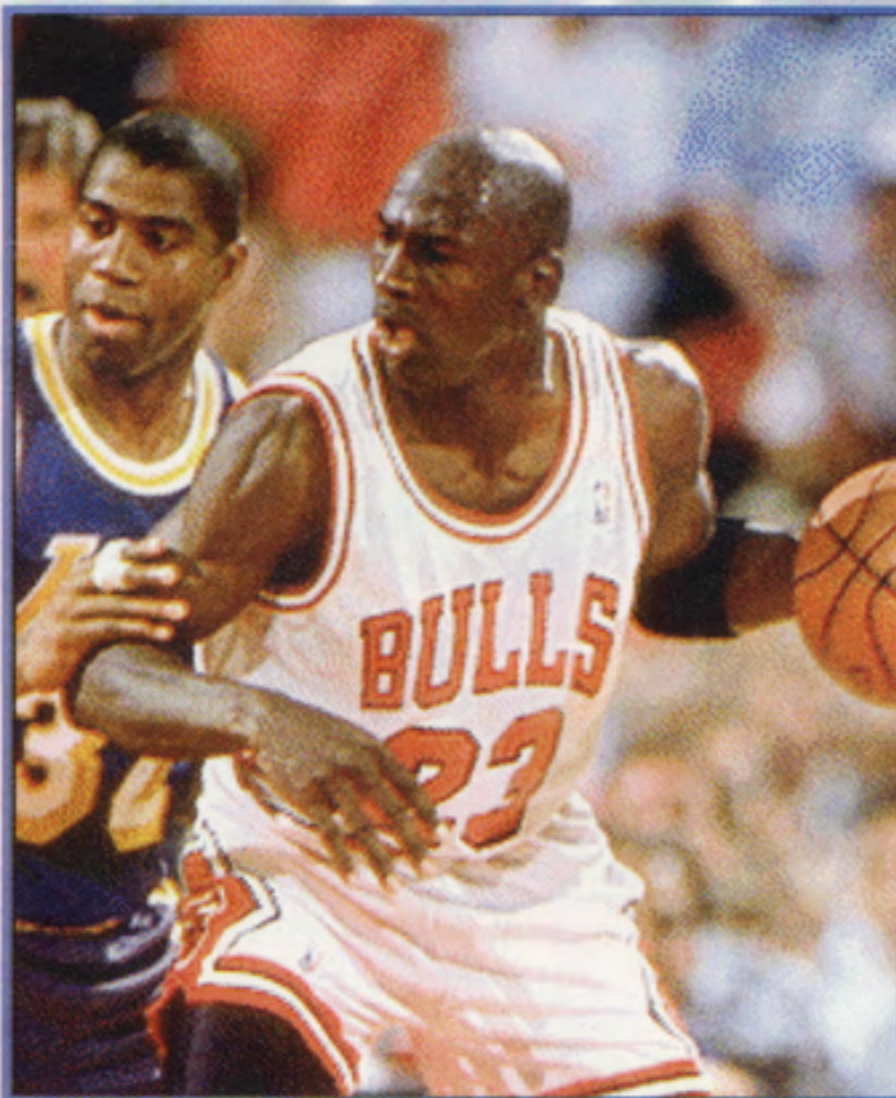
Interessante innovazione di **Slam 'n Jam** è la possibilità di chiamare un paio di schemi in attacco o in difesa direttamente mentre siete in campo, a seconda che vogliate raddoppiare su un lato o magari rischiare fronteggiando una penetrazione. Sfortunatamente sono tutte belle cose che durante il match lasciano il tempo che trovano, poiché si notano a mala pena le differenze e quindi si finisce col non usufruirne per evitare ulteriore confusione in campo.

COMMENTO

Finalmente un gioco sportivo a 32-bit che non utilizza la grafica poligonale!!! Era ora che si ritornasse al buon vecchio bitmap perché per me resta il migliore per rendere giocabile una simulazione sportiva. In questo caso comunque non si è abbandonato completamente il 3D anche se in una visione piuttosto insolita. Non ci sono infatti le miriadi di visuali ma solo quella alle spalle di un canestro. A parte questo, quello che lascia veramente perplessi è la giocabilità: i controlli sono abbastanza intuitivi e reattivi ma la strana visuale rende l'azione spesso caotica e ben poco realistica. Con un minimo di allenamento la situazione migliora sensibilmente e **Slam 'n Jam** si rivela piuttosto divertente anche se in alcuni frangenti la sensazione di confusione torna ad affacciarsi, soprattutto quando si cerca di impostare un gioco difensivo. Per il resto si tratta di una simulazione completa, con diversi moduli di gioco e una discreta varietà di situazioni, resta soltanto la pecca di non poter, per motivi di licenze, utilizzare i nomi reali di giocatori e formazioni.

Log

SLAM 'N JAM '96 featuring MAGIC & KAREEM

CASA PRODUTTRICE	CRYSTAL DYNAMICS
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-4

L'azione è molto spettacolare, peccato che certe cose riescano solo al computer

COMMENTO

In questa stagione, che invoglia di più a passare il tempo sui playground che rintanarsi in casa a giocare davanti a uno schermo, è strano che una casa lanci sul mercato un titolo di questo tipo: mi sa che erano in ritardo nello sviluppo e sono così giunti in ritardo rispetto alla concorrenza. Se questo fosse vero, ci si dovrebbe aspettare quanto meno un titolo curato fin nei minimi particolari, un gioco che rivoluzioni il genere e invece... **Slam 'n Jam** è solamente un buon prodotto che purtroppo non introduce nulla di particolarmente innovativo rispetto ai suoi rivali e che anzi ha alcuni pecche che ne riducono il punteggio globale. Prima fra tutte l'inquadratura insolita che garantisce una buona visuale sull'area di tiro ma non altrettanta profondità di campo: in definitiva è troppo stretta e se fosse stata un po' più ampia le azioni sarebbero risultate meno caotiche. A questo va aggiunto che molte opzioni, come il richiamo degli schemi, influenzano solo minimamente lo svolgimento delle partite. Poteva essere meglio ma già così non è poi male.

Puck

GRAFICA 85

▲ I personaggi sono molto grandi e ben dettagliati ma ogni tanto le animazioni lasciano qualche dubbio
▼ Lo scrolling non sempre consente di seguire con la giusta velocità il gioco

SONORO 80

▲ Il commento vocale delle partite è discretamente realizzato ma il numero delle frasi è troppo limitato

GIOCABILITÀ 75

▼ Non è facile iniziare a giocare a Slam 'n Jam, soprattutto dal punto di vista difensivo, sia per i controlli non troppo immediati che per la confusione dell'azione

LONGEVITÀ 79

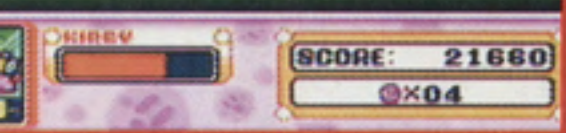
▼ Se ci sprecate un po' di tempo la situazione migliora sensibilmente ma resta sempre la sensazione che qualcosa non vada come dovrebbe

GLOBALE 79

Slam 'n Jam cerca di introdurre qualcosa di nuovo nelle simulazioni cestistiche ma purtroppo vede il tutto infrangersi in un'azione caotica e mai totalmente coinvolgente

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

Kirby, ovvero la risposta della HAL a Mario e Donkey Kong. Ma chi è Kirby? Kirby altro non è che un buffo affarino rosa simile a una gelatina in grado di trasformarsi in una moltitudine di personaggi, dal mago al muratore. Inutile dire che, essendo uno dei più diretti concorrenti del famoso idraulico della Nintendo, Kirby è il protagonista assoluto di una serie di giochi di piattaforme. L'ultimo di questa serie non si discosta dal genere anche se propone un'innovazione non indifferente. E', infatti, composto da sei giochi, che è possibile selezionare grazie a un menu. E' un po' come in **Mario All-Stars** in cui, appena accesa la console, era possibile scegliere con quale dei tre capitoli della serie di **Mario** si voleva giocare. Qui è praticamente la stessa cosa tranne per il fatto che gli episodi di **Kirby Super Deluxe** sono totalmente inediti e che due di essi risultano una sorta di schermate bonus più che dei giochi veri e propri.

KIRBY SUPER DELUXE

MEGAPACCO

Come ho accennato prima, in **Kirby Super Deluxe** potrete trastullarvi non con uno né con due e tanto meno con tre con giochi (ho capito, taglio corto) ma con ben sei episodi, due dei quali sono praticamente schermi bonus.

KIRBY. L'AVVENTURA

Il classico gioco di piattaforme consiste in una serie di semplici livelli pieni di nemici da eliminare e bonus da raccogliere. Se siete nuovi alle avventure di **Kirby**, allora vi consiglio di partire da qui. Normale!

KIRBY. OPERAZIONE RECUPERO

Una gigantesca aquila ha rapito dei bambini e, naturalmente, l'unico che può lontanamente sperare di salvarli è il nostro poderoso amico Kirby. Questo episodio consiste in cinque livelli abbastanza tosti da impegnarvi per qualche giorno. Esaltante!

KIRBY E LA CACCIA AL TESORO

Un altro gioco di piattaforme che vede il sempre più deforme Kirby alla ricerca di alcuni forzieri contenenti oro e amenità simili. Questo è uno degli episodi più tosti, in quanto vi costringerà a spremervi le meningi in maniera disumana per essere risolto. Cervellotico!

KIRBY GRAND PRIX

Questo bizzarro gioco è una gara in cui Kirby deve correre il più velocemente possibile mangiando tutto quello che trova e arrivando alla fine del percorso prima di King Dedede. Semplice!

MEGATON PUNCH CHAMPIONSHIP

Vi ricordate **Sonic Blastman**? No? Chissenefrega! Questo gioco, però, lo ricorda moltissimo per il semplice fatto che questa volta vediamo il mutaforma rosa imitare il protagonista del titolo sopra citato mentre si esibisce in una gara di forza dove lo scopo è quello di provocare il maggior danno possibile con un solo pugno. Devastante!

GARA DI RIFLESSI

Questo gioco è un po' strano in quanto si tratta solo di aspettare che vengano mostrate delle etichette scritte rigorosamente in giapponese e agire di conseguenza. Come? Boh, qui non lo abbiamo ancora capito. Assurdo!

KIRBY O NON KIRBY? KIRBY. KIRBY...

La caratteristica principale di Kirby è quella di poter assorbire i vari nemici e sfruttarli a suo piacimento. Ci sono due modi per poter utilizzare il potere di un nemico assorbito. Il primo è quello di liberarlo in modo che diventi un valido alleato nella lotta contro le altre creature; il secondo consiste nell'imitarlo, trasformandosi in una creatura simile a quella assorbita sia per quanto riguarda l'aspetto esteriore che per la natura dei poteri. Il vantaggio della seconda è che si ha un controllo totale dei poteri mentre, con la prima, non è possibile controllare l'alleato che distrugge tutto ciò che trova. E' interessante il fatto che è possibile avere sia un alleato che imitare un nemico contemporaneamente è che l'alleato può essere riassorbito in modo che Kirby possa imitarne i poteri.

COMMENTO

Kirby Super Deluxe è l'ennesimo esempio di come sia possibile rinnovare completamente un genere che con la saga di **Mario** e **Donkey Kong** si pensava ormai esaurito. Questo ennesimo titolo della HAL, infatti, è un capolavoro di originalità, soprattutto per quanto riguarda la caratterizzazione del protagonista. Un altro plauso lo merita la varietà dei livelli, pieni zeppi dei nemici più assurdi mai visti in un videogioco e, se pensiamo che il protagonista può assorbire le caratteristiche di ogni nemico, si può effettivamente dire che in **Kirby** non si finisce mai di scoprire qualche novità. Tecnicamente parlando, non ci sono grandi innovazioni o effetti particolari. Grafica, sonoro e fluidità sono ai massimi livelli e non si notano rallentamenti nemmeno quando lo schermo è saturo di oggetti. Insomma **Kirby Super Deluxe** è sicuramente un titolo degno di essere preso in considerazione, dall'appassionato a quello che stravede solo per **Street Fighter** e giudica tutto il resto una schifezza.

Bio Massa

COMMENTO

Kirby mi ha positivamente colpito, soprattutto per quanto riguarda la qualità grafica e la varietà in tutti i suoi aspetti. Il protagonista è assolutamente tra i più originali che mi sia mai capitato di osservare e anche il più versatile: il numero di trasformazioni che può operare sembra non avere mai fine e così anche la varietà dei livelli. I nemici sono completamente differenti uno dall'altro (niente noiosi "surrogati" uguali a quelli dei livelli precedenti se non per la maggiore potenza) e i guardiani tra i più divertenti mai visti in un videogioco di questo tipo. Per quanto riguarda le altre caratteristiche, non ci sono particolari note negative da segnalare anche se il gioco è praticamente privo di mega effetti che non siano le solite rotazioni dello sfondo a cui, ormai, siamo abituati un po' tutti. Se cercavate un titolo carino, divertente e vario allora lo avete trovato, se invece le vostre esigenze sono altre dateci lo stesso un occhiata perché **Kirby** potrebbe rivelarsi un ottimo diversivo ai soliti picchia picchia o giochi di ruolo.

Diego

CASA PRODUTTRICE	NINTENDO
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1

Ricordate quando sparlavano delle Big Babol? Le voci erano tutte vere!

Ma se Kirby un nemico putrefatto cosa succede?

Kirby, il protagonista più obeso della storia dei videogiochi.

GRAFICA 92 — Colorata, varia e animata alla grande

SONORO 80 — Classica musica da gioco di piattaforme

GIOCABILITÀ 91 — Anche solo uno dei sei giochi vale questo voto...

LONGEVITÀ 92 — Sei giochi diversi e abbastanza difficili da terminare

GLOBALE 91 — Decisamente il più bel gioco mai realizzato dalla HAL dai tempi dell'MSX

OLYMPIC SUMMER GAMES

"Oggi mi sento molto olimpico". Questa era una delle battute più famose del film Cool Runnings. Va bene che in quel caso si trattava dei Giochi Invernali, ma la frase si adatta molto bene allo stato d'animo che pervade i programmatori alla vigilia di qualsiasi edizione della competizione dei cinque cerchi, così da fargli riscoprire il secolare genere dei multievento per sfruttare a dovere le ricche licenze sulla manifestazione e rimpinguare le casse della propria software house. "L'importante è partecipare" diceva qualcuno, ricordate chi? Fortunatamente per noi, tutti i giochi che escono in questo periodo non sono solo operazioni commerciali ma ci sono prodotti come questo che sono sicuramente di qualità. **Olympic Summer Games** prevede la bellezza di dieci discipline diverse in cui cimentarsi con altri quattro amici nella sfrenata corsa agli ori olimpici. Lo schema è di quelli che definire classico è dire poco. Appena iniziato dovete scegliere per quali nazione competere fra le 32 disponibili, dopo di che potete cimentarvi in allenamenti, gare singole o in tutte e dieci le discipline previste. Al termine delle gare non potevano naturalmente mancare le premiazioni, in cui i migliori di ogni specialità vengono premiati con le tanto sudate medaglie. Allora, volete vedere se sapete fare meglio dei nostri atleti schierati ad Atlanta?

Nella gara di 100m potrete fare stupende sfide a quattro

Il lancio del disco è forse la disciplina più difficile

FAI UN SALTO, FANNE UN ALTRO...

Molte sono le discipline atletiche legate ai salti in questa cartuccia. Si parte con la disciplina cara a Sir Edward, ovvero il salto triplo. Si tratta probabilmente della disciplina più difficile perché per ben tre volte bisogna saper con precisione determinare l'angolazione del salto, tutto naturalmente abbinato al solito forsennato moto sui pulsanti. Si passa poi nel campo di Powell e Carl Lewis per saltare più lungo possibile, ma qui con uno stacco solo. Il tutto è come prima, con l'ovvia differenza che una sola volta dovrete selezionare l'angolo di stacco. E' poi il turno dello Zar Bubka e della sua asta: qui l'importante è piazzarla nel terreno al momento giusto dopo aver preso una adeguata rincorsa. Finiamo la carrellata con il salto in alto del cubano Sotomayor la cui dinamica è praticamente a quella del lungo.

Chissà se gli italiani riusciranno a farsi onore ad Atlanta!

PISTA DI LANCIO

Altre due discipline riguardano la categoria dei lanci: il giavellotto e il martello. Anche se nella realtà sono specialità totalmente differenti, in una c'è la classica rincorsa mentre nell'altra ci si carica con un movimento circolare: ai fini del gioco non c'è alcuna differenza e il tutto si concretizza nella velocità e nel tempismo al momento nel lancio, nonché nella precisione dell'angolazione.

BIM BUM BANG

Chiudono la carrellata delle discipline presenti in **Olympic Summer Games** le uniche due che non vi costringono a martellare sfrenatamente i tasti del vostro joypad: si tratta del tiro con l'arco e del tiro al piattello. Nella prima specialità dovrete soprattutto controllare il vostro arco in tensione in modo da riuscire a inquadrare il centro del bersaglio e, solo in quel momento, scoccare la vostra freccia. Quando invece decidete di inforcare il fucile per colpire inermi dischi di gesso, la difficoltà è tutta nei riflessi che dovete avere per riuscire a inquadrare i bersagli lanciati velocemente da diverse posizioni e colpirli al volo.

CASA PRODUTTRICE
T-HQ

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-4

COMMENTO

I giochi multievento riemergono ogni quattro anni dal dimenticatoio in cui sono piombati grazie ai giochi olimpici, e ogni volta c'è almeno un prodotto che riesce a farsi ricordare per quello di nuovo che riesce a importare. Probabilmente **Olympic Summer Games** rimarrà nella memoria dei molti patiti di questo genere come il miglior successore dei vari **Summer Games** o **Track 'n Field** mai apparso per il 16-bit di casa Nintendo. Non è che sia particolarmente innovativo ma tutto quello che offre è di ottima qualità; dalla grafica alla giocabilità, dalla varietà alle opzioni di gioco, tutto dimostra come i programmatori abbiano agito con cura e non si siano solo preoccupati di far uscire in fretta e furia un prodotto che sfruttasse la pubblicità offerta dalle Olimpiadi. Se siete appassionati di simulazioni sportive, forse questo è il tassello che mancava alla vostra collezione.

Log

FIGLI DEL VENTO

Nei 100m piani e 110m ostacoli vi trovate a sfidare la velocità pura: pochi ragionamenti e tutta la tensione per far raggiungere al vostro atleta la maggior velocità possibile schiacciando i poveri tasti del vostro esausto joypad. Si tratta delle uniche discipline in cui potete realmente competere testa a testa con i vostri amici in quanto la pista prevede quattro corsie che possono essere contemporaneamente occupate da altrettanti concorrenti umani. Sicuramente, come nella realtà, le discipline più avvincenti.

COMMENTO

Sfortunatamente nella storia del Super Nintendo non ci sono mai stati dei tentativi ben riusciti di produrre un gioco multievento sulla falsariga di **Track 'n Field** ma forse questa è la volta buona. **Olympic Summer Games** è quello che si può definire un gioco non molto appariscente, anche se dotato di una discreta grafica, ma che punta tutto su una grande giocabilità. La forza di questo prodotto è sicuramente nella sua immediatezza e nel fascino delle sfide che solo le simulazioni sportive possono creare. Per il resto è un gioco completo in tutti i suoi aspetti, con un buon numero di diverse discipline e la possibilità di cimentarsi in molteplici moduli di gioco sia da soli che contro gli amici. Non potevano mancare i record del mondo da infrangere anche se alcuni di questi sono veramente inaccessibili. Cosa aggiungere? Il gioco ideale con cui sollazzarsi nei rari momenti di quest'estate non occupati dalle telecronache olimpiche.

Puck

GRAFICA 91

▲ Sia per quanto riguarda i personaggi, grandi e dettagliati, che per i fondali si nota come i programmatori abbiano lavorato con cura

SONORO 82

▲ Gli effetti sonori non sono molti, ma quei pochi sono veramente realistici
▼ Sfortunatamente la musica rovina completamente l'atmosfera da stadio

GIOCABILITÀ 92

▲ I controlli sono molto immediati ma per riuscire a ottenere risultati degni di nota dovrete sudare le fatidiche sette camicie
▼ Le discipline di lancio sono forse troppo complesse

LONGEVITÀ 91

▲ Dieci specialità e la possibilità di sfidare fino ad altri tre amici fanno di questo prodotto un titolo che vi impegnerà a lungo
▼ Alcuni record appaiono fin troppo inattaccabili

GLOBALE 91

Olympic Summer Games è un degno erede della saga dei multievento olimpici che da anni appassionano il pubblico. Un prodotto di gran classe curato fin nei minimi particolari. Un must per i patiti del genere

Nel nuovo gioco della SquareSoft i protagonisti appartengono alla Famiglia G, che non è una famigerata cosca mafiosa ma un clan di cercatori di tesori dediti a questo lavoro da moltissime generazioni. Il problema è che, ultimamente, il patriarca della famiglia è scomparso misteriosamente durante le ricerche del tesoro Oopart, dove il nome sta per Out-of-place Artifacts; in pratica una sorta di tesoro alieno. Naturalmente i due figli dell'uomo non potevano rimanere con le mani in mano e si sono subito preoccupati di trovare loro padre. In particolare Red (il più grande dei due) è partito subito alla ricerca del genitore lasciando il fratellino Blue a casa preoccupandosi del fatto che fosse ancora troppo piccolo e i pericoli che devono affrontare eccessivamente gravosi. Ma Blue non è certo tipo da rimanere fermo ad aspettare e, accompagnato, da due amici ha cominciato una avvincente avventura che lo porterà a raggiungere suo fratello, ritrovare suo padre, il misterioso tesoro, scoprire le sue vere origini e il vero fine della Famiglia G.

La mappa in Mode 7 ricorda vagamente il campo in collina di Holly & Benji

In Treasure Hunter i combattimenti sono una sorta di partita a scacchi

Occhio a non scivolare sul ghiaccio!

Una bella dormita è quello che serve per recuperare le forze

3D MANIA

Poteva la SquareSoft non convertirsi al 3D e sfruttarlo per realizzare i suoi videogiochi? No di certo, e infatti la grafica di **Treasure Hunter G** è stata completamente realizzata sfruttando le più recenti tecniche di modellazione e disegno tridimensionale già ammirate in titoli come **Donkey Kong Country**, **Mario RPG** e **Toy Story**, tanto per citarne alcuni. Come abbiamo detto in altre occasioni, il vantaggio di questa tecnica è di riuscire a ottenere una elevatissima qualità grafica, sia per quanto riguarda la definizione dei personaggi che per le animazioni. In **Treasure Hunter G** i risultati sono decisamente soddisfacenti e fanno molto ben sperare per le produzioni future.

GIOCO DI RUOLO O STRATEGICO?

Oltre all'imponente aspetto grafico, un'altra importantissima caratteristica di **Treasure Hunter G** è l'innovativo sistema di combattimento che aggiunge all'avventura una sezione strategica: gli scontri tra i nemici infatti non sono più limitati solo a un lancio di dadi (come, per esempio, accadeva in **Breath of Fire**), ma coinvolgono il giocatore spingendolo a sfoderare tutta la sua abilità di stratega, al fine di posizionare le sue pedine e vincere senza grossi danni. Il sistema di gioco è molto simile a quello visto in **Front Mission** e **Super Robot Wars**, dove il giocatore dopo aver deciso la tattica di attacco e difesa di ogni elemento osserva in terza persona la battaglia tra le due parti in campo. Il lato divertente di questo sistema di attacco è che aumenta l'atmosfera e la profondità del gioco grazie anche alle scene animate durante gli scontri.

LA FAMIGLIA G

Treasure Hunter G introduce quattro nuovi personaggi nel mondo della Squaresoft. Red, il maggiore dei due fratelli, è un ragazzo sgarbato poiché ha perso sua madre quando era piccolo e non ha mai avuto un buon rapporto con il padre. Per questo motivo Red ha un carattere piuttosto ribelle ma è molto attaccato al fratello Blue. Il più piccolo dei due fratelli è, invece, molto aperto e non ha mai paura di dire la verità in faccia alle persone. Di carattere goliardico e giocherellone, gli piace toccare tutto quello che trova e preparare trappole. Il terzo personaggio del gioco è una misteriosa ragazza chiomata Rain. Fu salvata dal padre di Red e Blue quando era piccola e da allora ha vissuto sempre nel loro villaggio. Introversa e dal carattere chiuso, parla poco e solo per dare dei preziosi consigli. Ponga, infine, è una scimmietta ed è l'animaletto personale di Rain. Vivace e curioso, Ponga indossa una vestaglia e suona il violino.

CASA PRODUTTRICE
SQUARESOFT

GENERE
RPG

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

COMMENTO

Treasure Hunter G è, dal punto di vista dello stile di gioco, una delle avventure più interessanti che mi sia mai capitato di giocare grazie, soprattutto, all'insolito sistema dei combattimenti. Purtroppo, però, quello che è il maggior punto di forza si rivela essere anche il peggior difetto del gioco poiché i combattimenti sono sempre molto lunghi da portare a termine: soprattutto nelle fasi avanzate di gioco, dove gli scontri sono molto frequenti, ci si annoia facilmente arrivando all'esasperazione quando occorrono ore per superare una sezione che in un gioco come **Secret of Mana** (per fare un esempio) richiedeva al massimo dieci minuti. Punto numero due. La grafica è decisamente ben definita e animata in maniera molto fluida ma i vari elementi non sono molto omogenei. Lo sfondo, per esempio, sembra più un mosaico di tasselli appiccicati alla meglio che un paesaggio vero e proprio. Personalmente ritengo che le idee adottate in **Treasure Hunter G** siano ottime ma occorrerà ancora un po' di tempo prima di poterle adattare nella maniera giusta in un RPG

Pio Masse

COMMENTO

Ho provato **Treasure Hunter G** pensando di trovare l'ennesimo gioco di ruolo alla **Secret of Mana**, invece mi sono ritrovato un mix tra **Breath of Fire** e **Super Robot Wars** della Banpresto. L'idea non è affatto malvagia, un gioco di ruolo e uno strategico insieme, ma i programmatori non hanno pensato a un piccolo particolare. Se in un'avventura normale occorrevano circa tre quarti d'ora per superare una sezione dove i combattimenti duravano un minuto al massimo, quanto tempo occorrerà per superare la medesima sezione dove, però, i combattimenti portano via dai cinque ai dieci minuti? Insomma, non è certo un problema indifferente, soprattutto perché rischia di rendere monotono un gioco di ruolo che punta sul fattore novità il 90% del suo fascino globale. Tralasciando i problemi tecnici, credo che sia questo il neo principale di questo titolo e personalmente credo che saranno ben pochi quelli disposti a passare ore e ore davanti al monitor per superare un livello pensando che ce ne sono altri cento ad attenderli!

Diego

Uscirà mai una versione in Inglese di Treasure Hunter? Boh, chi vivrà, vedrà

GRAFICA 85
▲ Definita e animata in maniera eccezionale
▼ Troppo poco omogenea. Sembra fatta col Lego

SONORO 81
▲ Musiche d'atmosfera degne di Vecchia Romagna

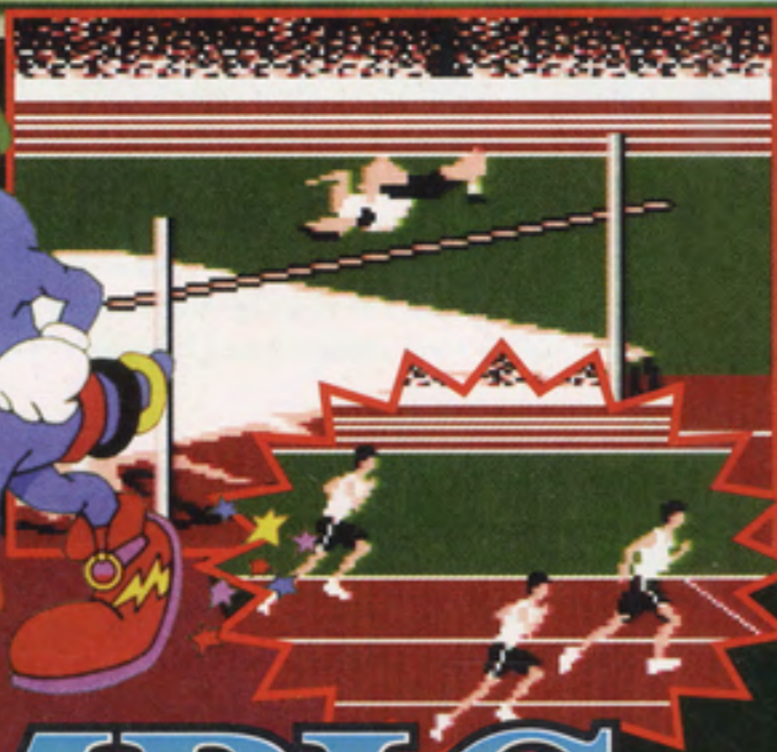
GIOCABILITÀ 90
▲ Come tutti i giochi della Squaresoft, è inizialmente irresistibile

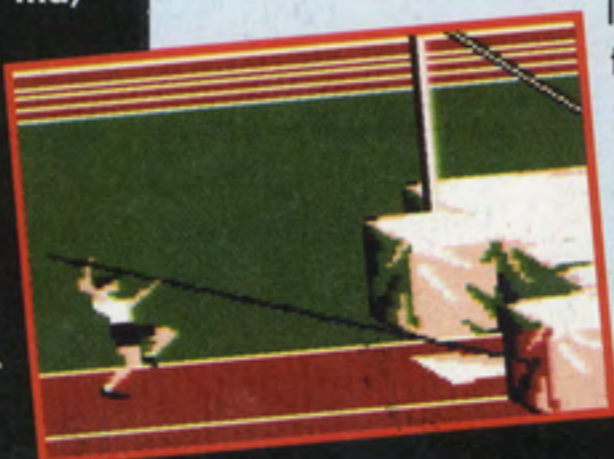
LONGEVITÀ 75
▲ Impiegherete molto tempo per terminarlo
▼ Forse troppo tempo...

GLOBALE 78
Un'idea tutto sommato buona ma sfruttata male. Provaci ancora, Squaresoft!

OLYMPIC SUMMER GAMES

Chi vive di simulazioni sportive sa che le stagioni di questo tipo di giochi sono cadenzate dalle licenze che regolarmente vengono concesse per i maggiori eventi agonistici. A scadenza regolare ci troviamo quindi a provare cartucce che riguardano gli Europei di calcio, i Mondiali, le annuali conversioni dei maggiori campionati e naturalmente le Olimpiadi. Proprio della massima espressione dello sport mondiale si occupa questa cartuccia, che va a rinverdire anche sul Gameboy i fasti del genere multievento, da sempre il preferito per conversioni di questo tipo. Nel più pedestre rispetto delle tradizioni, a dispetto però dell'originalità, è stato inserito il solito sistema di controllo che prevede di premere il più velocemente possibile i tasti per far raggiungere al vostro atleta la maggiore velocità possibile. Naturalmente non si tratta di essere sfrenati demolitori di pulsanti ma le diverse discipline richiedono, dove più dove meno, anche una buona dose di riflessi e precisione. Passando a parlare delle molteplici specialità presenti in questo **Olympic Summer Games**, potremmo suddividerle in tre gruppi, a seconda della dose di velocità e precisione necessaria. I 100m piani e i 110m ostacoli sono sicuramente le discipline dove la velocità pura la fa da padrona, anche se nella corsa ad ostacoli un minimo di tempismo è necessario per non perdere tempo abbattendo gli ostacoli. Si passa poi al secondo gruppo che abbina alla velocità della rincorsa la precisione dell'angolazione per il lancio o il tiro. Qui troviamo i salti (in lungo, triplo, in alto e con l'asta) e i lanci (giavellotto e martello). Nell'ultima categoria potrete finalmente far riposare un po' i polpastrelli e dedicarvi un po' alla precisione: si tratta delle discipline di tiro con la gara di pistola e la fossa olimpica, che altro non è che il tiro al piattello. Che divertimento c'è però in giochi del genere se non si possono sfidare gli amici? Beh, poco e così i programmatori, rendendosene conto, hanno inserito un'opzione per giocare fino in quattro. Alla T-HQ hanno però fatto una scelta coraggiosa preferendo al link, che costringe ogni giocatore ad avere il suo Gameboy e la sua cartuccia, un sistema di gioco che permette a tutti i partecipanti di usare la stessa console. Questo però implica anche delle rinunce non certo di poco conto e così nelle gare di corsa è chiaro che non si potranno fare testa a testa ma, correndo uno alla volta, la sfida si limiterà semplicemente al confronto dei tempi. Erano anni che non usciva un gioco del genere per il portatile della Nintendo e vista la qualità del prodotto in questione è quasi un acquisto obbligato per i fan del genere.

CASA PRODUTTRICE	T-HQ
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4

COMMENTO

Sfortunatamente non ci sono moltissimi giochi sportivi di alto livello sul Gameboy e ancora meno sono quelli che ricevono una adeguata conversione da Super Nintendo. Buon per noi che **Olympic Summer Games** è un'eccezione alla regola. Infatti in questo numero potete trovare anche la recensione della versione a 16 bit e potete notare una valutazione molto simile, sintomo che i sacrifici che si sono dovuti fare per adattare il tutto al portatile Nintendo non hanno scalfito più di tanto l'originale divertimento e giocabilità. La grafica è decisamente nitida e sempre chiara, nonostante sia un po' scarna di particolari. Un titolo sicuramente accattivante che vede la sua valutazione lievitare grazie alla possibilità di giocare comunque in quattro anche senza il link.

Puck

GRAFICA 84
▲ Buona per i canoni del Gameboy: personaggi grandi e ben definiti anche se con pochi particolari

SONORO 79
▲ La musica si lascia ascoltare ma non si può pretendere più di tanto
▼ Gli effetti sonori sono veramente ridicoli

GIOCABILITÀ 85
▲ I comandi molto semplici consentono anche a chi vede per la prima volta il gioco di ottenere buoni risultati

LONGEVITÀ 88
▲ I tre livelli di difficoltà e i molteplici eventi rendono questa cartuccia durevole
▼ Peccato che l'accanimento sui pulsanti non faccia bene al vostro Gameboy

GLOBALE 85
Una simulazione olimpica di ottimo livello che può ambire al titolo, non molto ambito a dir la verità, di miglior multievento

BAKU BAKU

Nel ridente regno di Baku Baku la monarchia non ha grossi problemi: niente debito pubblico da risanare, niente principi ereditari che devono divorziare, nessun calciatore che distrugge la business class degli aerei. L'unico piccolo pensiero che impedisce agli abitanti di essere pienamente felici è che devono trovare assolutamente un nuovo capo guardiano per lo zoo reale: ecco che allora hanno radunato un manipolo di candidati e li hanno fatti sfidare in un torneo a eliminazione: alla fine ne rimarrà uno solo. Questa è in poche parole la trama che sta dietro a questo nuovo puzzle game della Sega, conversione di quello che discreto successo ha raccolto sul Saturn e che ora si affaccia sul mercato dei portatili. Non si può certo dire che l'originalità sia alla base di questo **Baku Baku** perché, come già accadeva in altre decine di titoli come **Columns**, lo scopo è quello di affiancare i blocchi dello stesso tipo per farli scomparire: più ne affiancate fra di loro e maggiori sono i punteggi che ottenete. Come però accennavamo prima, il tutto è stato impostato in una serie di duelli e così ecco che in un angolo dello schermo avete la miniatura dello schermo del vostro avversario: completando prima il vostro avrete il sopravvento. Se giocate in singolo dovrete affrontare una serie di personaggi alquanto improbabili per poter giungere alla vittoria finale, mentre se giocate in link con un amico avete la possibilità di sfidarlo in interminabili sfide mozzafiato che vi terranno ore attaccati al piccolo monitor a cristalli liquidi. Una conversione di ottimo livello che, nonostante gli ovvi sacrifici grafici dovuti alle limitate potenzialità del Game Gear, ha mantenuto inalterato il divertimento originale.

COMMENTO

Ahhhh no Paolo, lasciami!!! Non te lo ridò **Baku Baku**! Come? Devo fare il commento? Ma cosa vuoi che dica se non che è semplicemente bello, anzi bello bello. Di certo non è uno dei puzzle game più innovativi di questo mondo, perché in effetti lo schema è quello già visto in **Puzznic** o **Columns** ma è realizzato con così tanta cura da risultare veramente coinvolgente. Sarà per l'impostazione a duello o per la frenesia dell'azione ma fatto sta che se iniziate a giocarci difficilmente ve ne stancherete. Per il resto bisogna dire che, nella conversione da Saturn a Game Gear, alcune rinunce sono state fatte, soprattutto dal punto di vista della grafica, ma nonostante questo **Baku Baku** mantiene un aspetto gradevole e comunque sempre curato fin nei minimi particolari. Unico appunto che forse gli si potrebbe fare è che quando si completano delle combinazioni i blocchi tardano un po' a scomparire dallo schermo ma si tratta di quisquilie che non intaccano l'ottima valutazione di questo superbo puzzle game.

Puck

CASA PRODUTTRICE: SEGA

GENERE: PUZZLE

DISTRIBUZIONE: IMPORTAZIONE

VERSIONE: EUROPEA

NUMERO GIOCATORI: 1-2

GRAFICA 88
▲ I personaggi, pur non essendo particolarmente grandi, sono ben definiti e le poche animazioni presenti sono comunque di ottimo livello

SONORO 87
▲ Ad una musica di accompagnamento veramente galattica…
▼ …si abbinano effetti sonori alquanto scarni e ripetitivi

GIOCABILITÀ 90
▲ E' così immediato e coinvolgente che non si può descrivere a parole: va provato, soprattutto in link

LONGEVITÀ 87
▲ Se già in singolo assicura ore o ore di divertimento mozzafiato, in due è veramente infinito

GLOBALE 88
Un puzzle game non particolarmente innovativo ma che è realizzato in modo così stupefacente da risultare uno dei migliori del suo genere

Uno dei difetti dei vari titoli usciti ispirati alla serie di Dragonball era l'assenza di quella spettacolare dinamicità che tanto caratterizzava i combattimenti della serie animata. Per ovviare a questo problema, la Bandai ha scelto di cambiare completamente strada offrendovi un titolo decisamente innovativo in molti dei suoi aspetti. L'ambiente di gioco qui è pienamente tridimensionale, il che permette al giocatore di muoversi in qualsiasi direzione purché si diriga o si allontani da un bersaglio selezionato tramite il tasto R del pad. Una volta raggiunto il vostro avversario, potrete colpirlo con il tasto di attacco B unito ai movimenti del controller. Se effettuerete una serie di colpi rapidi, attiverete le connect combo che vi consentiranno di eseguire una sequenza di attacchi composta di proiezioni, teletrasporti e raffiche velocissime di calci e pugni. Ogni colpo mandato a segno aumenterà la barra del power balance posta in fondo allo schermo fino a permettervi di utilizzare uno dei colpi speciali del personaggio selezionato che verranno eseguiti automaticamente dal gioco. Le mosse speciali sono l'unica forma di attacco in grado di causare danno al proprio avversario ed inoltre non sono parabili. I colpi degli avversari diminuiranno il vostro power balance aumentando di conseguenza il loro. Il gioco possiede numerose altre sfaccettature che lo rendono un titolo decisamente singolare ed accattivante. Probabilmente ci troviamo di fronte ad una nuova frontiera nell'ambito dei picchiaduro, peccato che la sua realizzazione tecnica sia talmente povera da limitare il suo interesse ai soli appassionati della serie.

DRAGONBALL Z
IDAINARU DRAGONBALL DENSETSU

CASA PRODUTTRICE: BANDAI

GENERE: PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE: IMPORTAZIONE

VERSIONE: GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI: 1-2

SI RINGRAZIA: MICROMEDIA PER IL CD

COMMENTO

Questo nuovo **Dragonball Z** è un titolo veramente particolare che non ha goduto di un grande successo in redazione. I motivi principali sono da ricondurre ad una non elevata qualità grafica e soprattutto a un complesso e poco accessibile sistema di gioco che, tra l'altro, rende decisamente monotoni gli scontri in doppio a causa della mancanza delle prese. Tuttavia chi si è impegnato ad osservarlo con attenzione è riuscito in poco tempo ad impadronirsi dei comandi, il che gli ha consentito di apprezzare le sue qualità. Un'azione frenetica, anche se un poco confusionaria, ed una considerevole longevità assicurata dai numerosi personaggi presenti e dalle diverse modalità di gioco sono i suoi punti di forza che risollevano in parte il basso giudizio che avevamo nei suoi confronti provocato dal suo aspetto decisamente spartano.

Diego

GRAFICA 50
▼ Fondali poveri, bassa qualità di animazioni e dettaglio degli sprite

SONORO 60
▼ Le musiche non sono al livello degli altri titoli usciti precedentemente

GIOCABILITÀ 60
▼ Controlli complessi, azione confusionaria quando sono presenti molti combattenti nell'area di gioco. Mancano prese e proiezioni

LONGEVITÀ 70
▲ Il gioco non è particolarmente difficile, ma se verrete catturati dalla sua azione frenetica vi terrà impegnati per una discreta quantità di ore

GLOBALE 69
L'idea di non realizzare il solito clone di **SF2** è veramente lodevole, peccato che il risultato sia ancora lontano dal poter essere apprezzato dai non appassionati

CD-ROM SOFTWARE

L. 15.000

ANNO II - NUMERO 3

Consultazione e installazione dei programmi totalmente automatizzata!

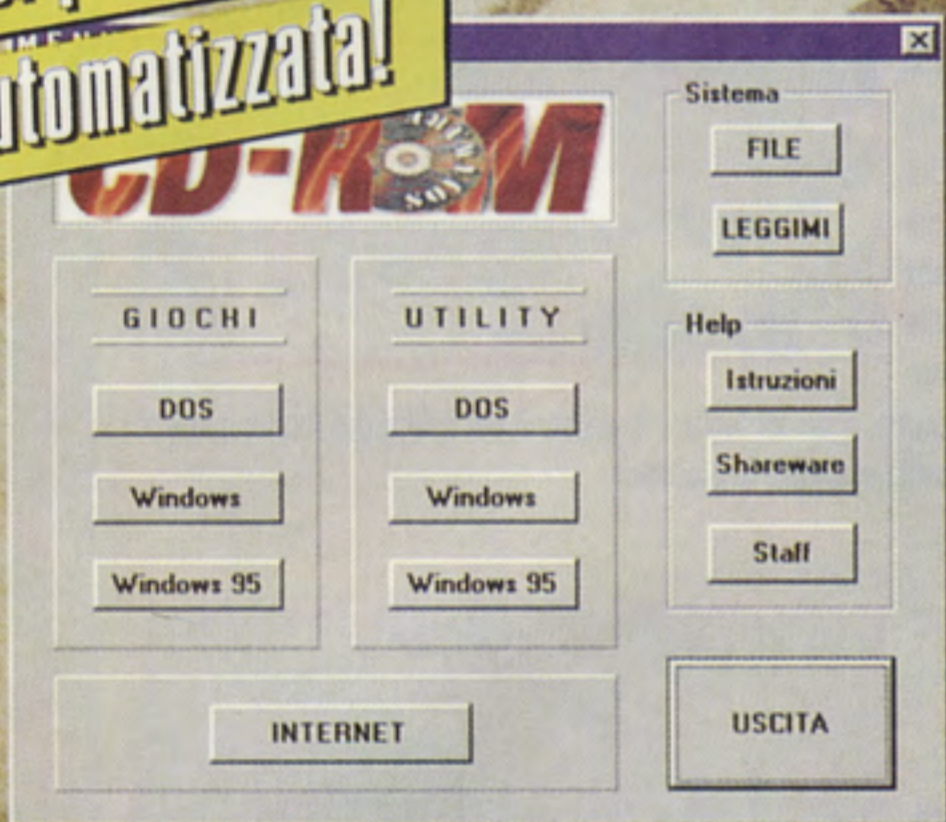
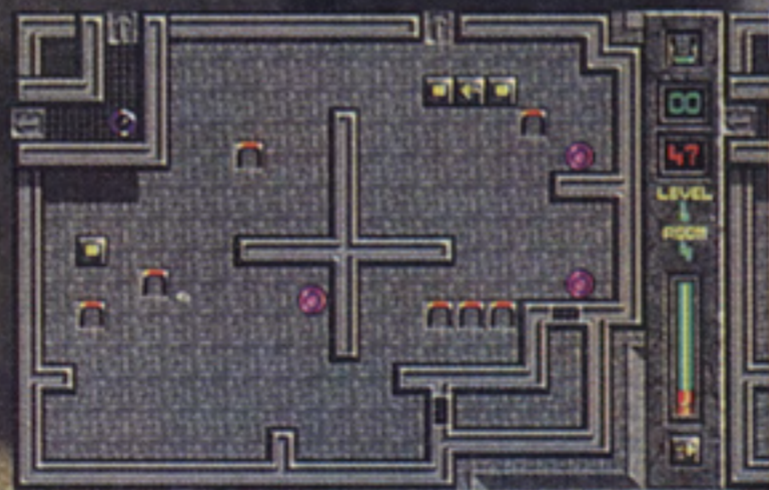
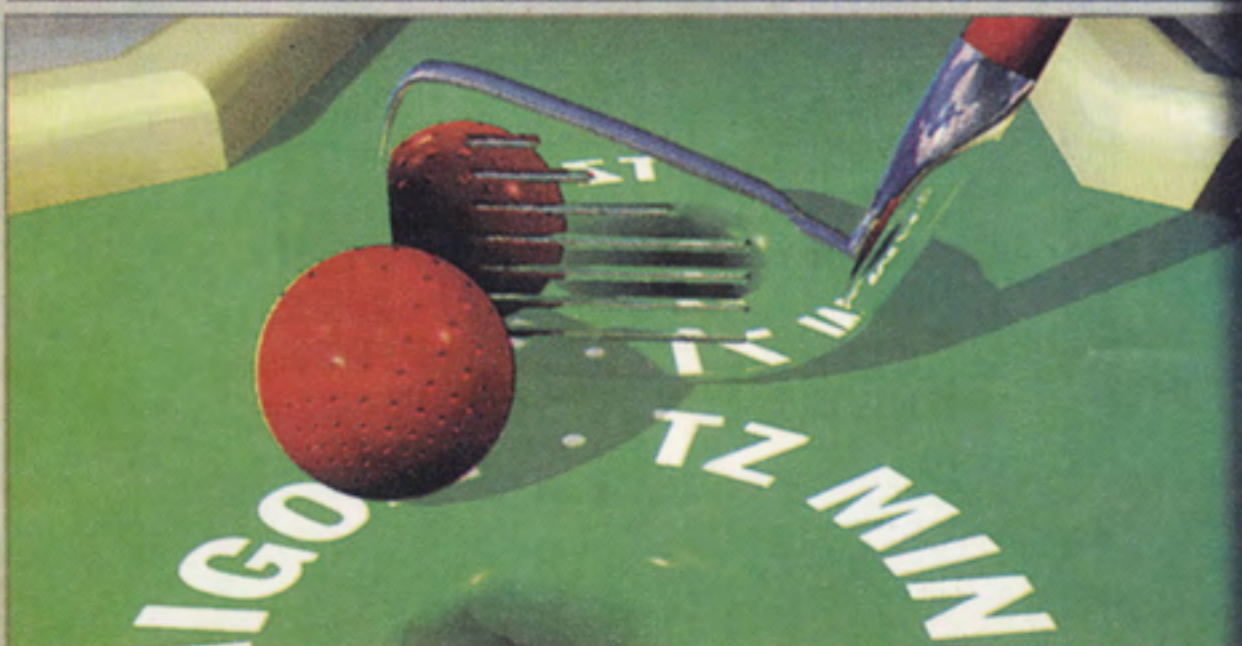
IL MEGLIO DELLA PIÙ RECENTE PRODUZIONE SHAREWARE MONDIALE

GIOCHI, UTILITY e INTERNET per DOS, WINDOWS e WINDOWS '95

Black Knight — Marine Strike Fighter — ©1995 SE Software

Sistema: FILE, LEGGIMI — GIOCHI: DOS, Windows, Windows 95 — UTILITY: DOS, Windows, Windows 95 — Help: Istruzioni, Shareware, Staff — INTERNET — USCITA

Sample2.mop — Morpher made this image!

FUTURA PUBLISHING

OLTRE 160 PROGRAMMI

Più di 350 MEGABYTE di software!

IN EDICOLA A SOLE 15.000 LIRE

MEGA

Che l'estate sia arrivata si capisce anche senza guardare il calendario: X-Files e altri telefilm di uguale valore sono spariti dai palinsesti televisivi, Milano e le zone limitrofe (Bresso inclusa) sono diventate forni crematori, le segretarie della Futura girano per gli uffici con minigonne molto pericolose per il rendimento di tutti i dipendenti di sesso maschile, i frigoriferi sono la fiera del gelato, e scrivere queste righe introduttive è per il sottoscritto una faticaccia, poiché col caldo che fa anche il cervello è diventato simile a un sorbetto. Comunque non preoccupatevi, a differenza della nostra salute mentale, i trucchi non si sono liquefatti e anzi sono in ottima forma, come speriamo dimostreranno le pagine che seguono. Prima di vedere se in questa occasione c'è qualcosa che fa al caso vostro prendete nota, se non l'avete già fatto, dell'indirizzo sottoindicato: è lì che andranno spediti i trucchi che vorrete sottoporre alla nostra attenzione. Buon divertimento e buona sauna!

MEGATRIX · MEGA CONSOLE
FUTURA PUBLISHING
Via XXV Aprile 37 · 20091 Bresso (MI)

A cura di Fabio D'Italia

THE HORDE
SATURN
Primi Trucchi

Applauditeci pure, ce lo meritiamo. Vi proponiamo infatti i primi trucchi per questo capolavoro della BMG. E che trucchi! Per attivare i cheat dovete semplicemente mettere la partita in pausa, inserire uno dei codici che seguono, e quindi togliere la pausa. A noi risulta che funzionano tutti, quindi, se non ottenete subito qualcosa, provate a ripetere la procedura.

- Per ottenere 30.000 Crowns:
SINISTRA, A, A, B, SINISTRA, A, DESTRA, GIU'
- Per vedere la mappa nella sua intierezza:
SINISTRA, A, SU, GIU', B, A, A, B
- Per avere tutte le armi e tutti gli oggetti:
B, DESTRA, A, SINISTRA, SINISTRA, GIU', DESTRA, A, A, SINISTRA
- Per aumentare la velocità del personaggio:
B, DESTRA, A, GIU'
- Per essere invincibili:
B, SU, DESTRA, GIU', A, GIU', A, DESTRA
- Per continuare quando il villaggio è stato distrutto:
A, GIU', GIU', DESTRA, A, GIU'
- Per finire con la terra corrente:
GIU', A, SINISTRA, SINISTRA, GIU', A, A, DESTRA

VAMPIRE HUNTER
SATURN
Trucchi Vari

Per questo gioiellino della Capcom abbiamo un paio di cheat davvero sfiziosi, uno per aumentare la velocità del gioco e l'altro per ottenere una nuova sfilza di opzioni. Prima di tutto, andate alla schermata delle opzioni ed evidenziate l'opzione "Turbo Speed". Se poi premerete X, X, DESTRA, A e Z potrete mettere le turbo-stelline al livello 10!

Per richiamare l'appendice di opzioni andate di nuovo alla schermata delle opzioni. Spostatevi sull'opzione "Configuration" e premete B, X, GIU', A, Y e l'appendice apparirà. Attraverso essa, potrete selezionare le musiche e i fondali del primo Darkstalkers, attivare le animazioni complete e far combattere fra loro personaggi identici (esempio: Gallon contro Gallon).

JUNGLE STRIKE
GAME BOY
Passwords

La giungla è grande anche su una macchinetta come il Game Boy. Questi codici per le campagne di Jungle Strike possono dunque tornare molto utili...

MISSIONE 2:	4975200968
MISSIONE 3:	2922502918
MISSIONE 4:	6505068908
MISSIONE 5:	0540524815
MISSIONE 6:	0550792954
MISSIONE 7:	0950035298
MISSIONE 8:	0155908131
MISSIONE 9:	1185402550

ATRIX

STREET FIGHTER ALPHA

SATURN

Trucchi Vari

Eccovi un paio di trucchetti che vi terranno incollati al gioco un po' più a lungo del previsto. Per giocare in modalità "Team Battle" (Battaglia di Gruppo) dovete completare il gioco nella modalità "Dramatic Battle" (il trucco è scritto nello scorso numero di Mega Console) e tornare alla schermata per la selezione della modalità di gioco: scoprirete la nuova opzione nello spazio che sta sotto l'opzione "Training".

Per combattere contro Akuma, selezionate un personaggio, quindi tenete premuti i tasti L, R e B. Continuate a tenere premuti detti tasti finché la partita non ha inizio e vedrete apparire Akuma, il quale metterà a terra il vostro ignaro avversario.

Per una scaramuccia con Dan, non dovete fare altro che vincere il quinto, il sesto o il settimo round e tenere premuti L, R e SU finché il combattimento successivo non è iniziato. Vedrete quindi apparire un nuovo sfidante, che sarà proprio Dan.

GUARDIAN HEROES

SATURN

Debug Mode

Ve lo diciamo subito per non darvi false speranze: questo trucco funziona soltanto sulla versione giapponese del gioco. Capito bene? Okay, dunque, per accedere al debug mode, andate alla schermata delle opzioni ed evidenziate la barra superiore del testo. Ora premete simultaneamente A, C e Y e vedrete apparire una nuova opzione del menu di debug nella parte inferiore dello schermo. Attivatelo e potrete approfittare delle seguenti facilitazioni:

- Tutti i personaggi che appaiono nella schermata del VS potranno essere selezionati (spariranno solo quando si spegnerà la macchina).
- Un'opzione per la selezione del livello apparirà quando avrete selezionato una nuova partita nello "story mode".
- Quando vi sarà data l'occasione di migliorare il vostro personaggio alla fine dei livelli, potrete riempire al massimo tutte le barre di qualsiasi parametro.
- Potrete esporre i riquadri per il rilevamento delle collisioni mettendo la partita in pausa e premendo il tasto L.
- Potrete riportare la vostra energia al massimo durante una partita nello "story mode" premendo X, Y e Z.
- Infine, potrete saltare un livello premendo i seguenti tasti (ammesso che stiate giocando una partita nello "story mode")...

Avanti di 1 Stage:	R + START
Indietro di 1 Stage:	R + L e START
Avanti di 2 Stage:	R + A e START
Indietro di 2 Stage:	R + L + A e START
Avanti di 3 Stage:	R + B e START
Indietro di 3 Stage:	R + L + B e START
Avanti di 4 Stage:	R + C e START
Indietro di 4 Stage:	R + L + C e START

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

SATURN

Codici

Ecco i codici di combattimento per quello che è indubbiamente il miglior gioco della serie di Mortal Kombat. Ricordatevi che ogni numero rappresenta le pressioni del tasto.

004 700	La Grotta di Kahn
330 033	Il Deserto di Jade
002 003	Lotta sul Fiume
666 444	Il Covo di Scorpion
933 933	Il Portale di Ermac
091 190	Il Campanile
077 022	Il Ponte
666 333	Il Cimitero
800 220	La Torre di Kahn
600 040	Lotta nel Tempio
050 050	Lo Stage di Noob
820 028	Fossa Numero 3
343 343	Il Tetto
123 901	La Camera dell'Anima
079 035	La Strada
880 088	La Sotterranea
205 205	Il Vincitore affronta lo Smoke "vecchia maniera"
717 313	Pioggia nel Cimitero
448 844	Don't jump at me
122 221	Skunky!
004 400	Watch gun do?
550 055	Per andare a vedere la tournee dal vivo di Mortal Kombat

Questi sono alcuni esempi dei codici di combattimento elencati in questa sede. I messaggi testuali sono solo uno degli effetti prodotti dall'inserimento di questi codici: con essi è possibile anche trovare qualche personaggio nascosto.

WARIO BLAST

GAME BOY

Pieno di Oggetti

Inserendo il codice 2264 nella schermata delle password otterrete tutti gli oggetti che è possibile raccogliere nel gioco e potrete conservarli anche dopo aver tirato le cuoia.

PANZER DRAGOON 2
SATURN
Autodistruzione e Radar Alternativo

Un altro paio di trucchi non molto utili ma pur sempre degni di figurare in questo spazio per il semplice fatto che sono dei trucchi. Per far sì che la partita si autodistrugga in qualsiasi punto (è meglio che resettare, perché i dati inerenti la partita vengono salvati), dovete semplicemente premere i tasti A, B, C, L e R contemporaneamente. C'è anche un radar alternativo, che è una parte del radar che mostra la posizione dei vostri nemici (esempio, la parte più alta o quella più bassa); avendolo come riferimento, potete cambiare in meglio le vostre tattiche.

SOCCER KID
SUPER NES
Passwords

Gioco sporco e calcio sono come la pizza e la mozzarella. Ergo, beccatevi questo trittico di codici...

LIVELLO 2: DCBLRFGNPF
LIVELLO 3: TNLPQCGKPJ
LIVELLO 4: MMLPTTGKFJ

BUGS BUNNY
GAME BOY
Salto di Livello

Un trucco per saltare livello è quanto mai appropriato per un gioco il cui protagonista è l'irrequieto coniglio dei Looney Tunes. Digitate il codice XHO2 nella schermata delle password per accedere al livello 80, quindi premete il pad verso l'alto o verso il basso per saltare il livello in un senso o nell'altro.

MONSTER MAX
GAME BOY
Password per i Livelli

Codici a mille in questa edizione di MegaTrix: ora è il turno di questo gioco il cui titolo sembra fare riferimento ai lineamenti di un certo nostro collaboratore...

LIVELLO 2: B3LPW?LM
LIVELLO 3: J7DBJN!1
LIVELLO 4: -WZNTYRH
LIVELLO 5: TKNRX?Y5

THEME PARK
SATURN
Soldi a Palate!

Al posto del vostro soprannome abituale inserite la parola DEAD e compratevi un pezzo di terra. Quando la partita ha inizio tenete premuti tutti i tasti indicati qui di seguito contemporaneamente: A, B, C, X, Y e Z. Dovreste udire un'esclamazione tipo "Yeah!". Più a lungo terrete premuti i tasti indicati, più denaro otterrete. Se questo trucco non funziona subito, puntate il cursore all'ingresso del parco ed effettuate di nuovo la procedura.

KING OF FIGHTERS
SATURN
Al Comando dei Boss

Come trucco non è dei più utili ma per dovere di cronaca ve lo diamo lo stesso. Quando si riesce a completare il gioco nella modalità per un solo giocatore o attraverso l'opzione per la battaglia di gruppo, si viene premiati con la possibilità di controllare i due boss, Omega Rugal e Saishu Kusanagi. Eccovi quindi un elenco delle loro mosse migliori...

OMEGA RUGAL:

DIREZIONI	TASTI
D, DR, R	Un Pugno Qualsiasi
F, B, DB, D, DF, F	Un Pugno Qualsiasi
D, DB, B, UB	Un Calcio Qualsiasi
D, DF, F	Un Calcio Qualsiasi

Attacco Speciale: F, DF, D, DB, B, F, DF, D, DB, B + Calcio Debole + Pugno Potente

SAISHU KUSANAGI:

DIREZIONI	TASTI
D, DF, F	Un Pugno Qualsiasi
F, D, DF	Un Pugno Qualsiasi
F, DF, D, DB, B	Un Pugno Qualsiasi

Attacco Speciale: D, DB, B, DB, D, DF, F + Pugno Potente.

SUPER EMPIRE STRIKES BACK
SUPER NES
Passwords

Non saranno così preziosi come i piani della Morte Nera, ma questi codici possono comunque esservi di qualche aiuto...

LIVELLO	CODICE
1-3	TCCPSJ
1-5	NLBJJF
2-1	DGBDPL
2-2	HMGPWJ
2-3	JRGRTD
2-4	MBDNMR
3-1	HDPPLL
3-2	GTLCNP
4-1	WWBGHF
5-1	PGBNBH
6-1	DLPMMD
6-2	SHRBLW
6-3	LNGPNN
6-4	FSFMSR
7-1	FCPDCP
8-1	HPLSHJ

GUNGRIFFON
SATURN
Sporche a Manetta!

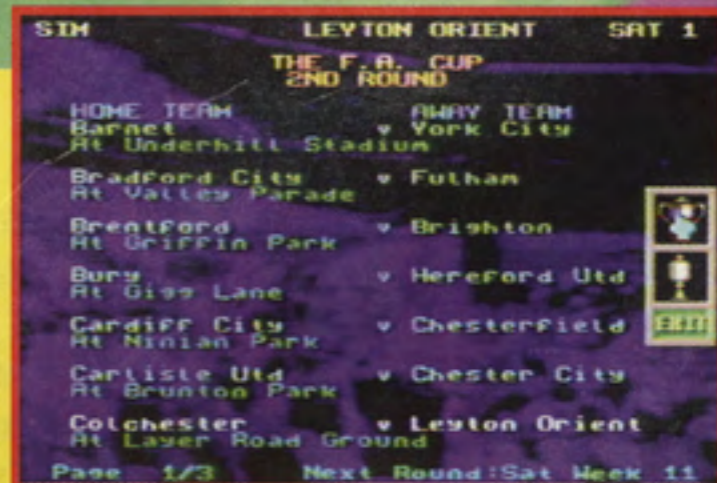
Ecco qualcosa di originale, dei cheat che rendono il gioco un po' più difficile anziché procurare vite a carrettate e altre cose del genere. Ognuno dei codici seguenti deve essere inserito nella schermata del titolo con la scritta "Press Start". Per fare scomparire l'evidenziatore del bersaglio quando i nemici sono molto vicini (in altre parole, quando non potete puntare automaticamente la mira su di essi) premete SINISTRA, DESTRA, C, A e quindi START.

Per raddoppiare (o quasi) la potenza degli attacchi nemici premete GIU', C, C, A e quindi START. Occhio, però: questa operazione li renderà davvero irruenti e se non fate attenzione soccomberete in un batter d'occhio.

Infine, premete B, B, B, GIU', C e quindi START per rendere il radar praticamente inefficace. Per essere precisi, mostrerà soltanto gli alleati, per cui sarà impossibile capire da quale direzione giungerà un nemico.

PREMIER MANAGER
MEGADRIVE
Better Scouts e Più Denaro

Non possiamo verificare l'efficacia del trucco che segue perché non abbiamo più una copia del gioco in redazione, comunque noi ve lo proponiamo lo stesso. Allora, per prima cosa andate al telefono (quello del gioco, s'intende) e evidenziate il talent-scout nelle voci Forward, Good (**) e Third Division. Ora fate 2/3 partite e tornate al talent-scout. Scoprirete che questi vi ha preparato un elenco di giocatori da esaminare; acquistate quindi tutti i giocatori con un'età compresa fra 21 e 29 anni, dato che sono quelli che valgono di più quando si raggiungono le divisioni superiori.

Se invece volete controllare qualsiasi squadra, selezionate la partita dimostrativa e scegliete una squadra qualsiasi (ad esempio il Liverpool). Selezionate la stagione, salvate la partita alla fine della stagione e resettate la console. Se poi continuate dalla partita che avete salvato sarete in grado di controllare ogni squadra.

FRANTIC FLEA

SUPER NES

Codici dei Livelli

Sappiamo che molti di voi sbavano per avere i codici dei livelli di Frantic Flea. Ebbene, datevi una bella ripulita alla faccia, i codici che cercavate li avete sotto il naso...

ZONA 1-1	CLQCK
ZONA 1-2	ZMTHT
ZONA 1-3	GPPQW
ZONA 2-1	DJXCT
ZONA 2-2	WLCSN
ZONA 2-3	RLHQZ
ZONA 3-1	JMGVB
ZONA 3-2	NRWPC
ZONA 3-3	MDWQL
ZONA 4-1	MJDSX
ZONA 4-2	HFLNT
ZONA 4-3	SPQNG
ZONA 5-1	DTNZZ
ZONA 5-2	KQRXH
ZONA 5-3	JBVMF
ZONA 6-1	VSNXD
ZONA 6-2	GRXBS
ZONA 6-3	WNHJP

PREHISTORIK MAN

SUPER NES

Selezione dello Stage

Volete aiutare il vostro uomo di Neanderthal a uscire indenne dal suo insidioso mondo? Allora fate così: nel Menù delle Opzioni evidenziate la scritta "EXIT", quindi tenete premuto il tasto L e pigiate START. Ora evidenziate la scritta "GAME START" e tenete premuto il tasto R, poi premete START per cominciare a giocare. Una volta che la partita è iniziata, premete START per selezionare i livelli.

PRIMAL RAGE

SUPER NES

Pioggia di Mucche

Il trucco che andiamo a illustrarvi vi permetterà di far apparire un contingente di mucche paracadutiste nel gioco. Dovete trovarvi nel livello delle Rovine (Ruins), avere Chaos attivato e ambedue i giocatori devono essere fermi al terzo round. Poco prima che il timer raggiunga lo zero eseguite una Fart of Fury; fatto ciò, la nociva nuvola resterà sospesa nel cielo quando il match si protrarrà fino alla sudden death, dopodiché i succitati bovini entreranno in scena.

WEAPONLORD

SUPER NES

Password

Per alterare la storia pre-selezione inserite il codice AYA YBB BYA AAY YBY AAA. Ora finite il gioco in modalità "Warlord" per accedere ai finali speciali estesi.

Codici per i Finali Speciali:

TALAZIA
BYY AAA BAB YBB BBA YBB
ZORN
AAB YAA YYB BAA AAB YBA
BANE
YYY YYB BBB YAB BYY BAA
JEN TAI
AYA YYA YYA YAA YAB YYA
KORR (1)
ABB YAB BYY BYY ABY AYB
KORR (2)
AYY AYY YBA ABY AYB AAA
ZARAK
YBY AYY AYB AAB BBA AAY
DIVADA
BAB YYA BAB BAB BYY YYA

KILLER INSTINCT

GAME BOY

Mosse Umilianti

Vi piace mortificare il prossimo? Allora le mosse che seguono incontreranno certamente il vostro favore! Attenzione! Tutte le mosse vanno eseguite piazzandovi a livello della prima barra di energia e di tre caratteri indietro.

LEGENDA
SCA = SEMICERCHIO IN AVANTI
SCI = SEMICERCHIO ALL'INDIETRO
G = GIU'
S = SU
AV = AVANTI
I = INDIETRO
P = PUGNO
C = CALCIO

JAGO	SCI + C
GLACIUS	SCI + C
	AV, AV, A + K
TJ COMBO	G, G, G + P
ORCHID	SCI + P
THUNDER	G, G, F + C
SABREWULF	AV, AV, AV + P
FULGORE	SCA + P
SPINAL	

EARTHWORM JIM 2

SUPER NES

Cheats

A dispetto delle sue umili origini, Earthworm Jim vanta una montagna di codici con cui può semplificarsi la vita.
Attenzione! Per inserire i codici dovete prima mettere la partita in pausa e quindi inserire la sequenza di pressioni.

KEY
[L/R]
L = Sinistra sul pad direzionale
R = Destra sul pad direzionale
[U/D]
U = Su
D = Giù
S = Select

CODICI

Pausa senza schermo scuro	A, A, A, A, A, A, A, A
Schermo di Configurazione	S, L, R, A, X, X, L, R
Fine Livello	S, B, X, A, A, X, B, S
Quiz Game Debug	A, B, A, B, A, B, A, B
1 UP (può essere ripetuto)	L, S, R, S, L, S, R, S
Pieno di Energia	X, S, X, B, X, S, X, A
Trucco per le Munizioni	S, X, X, X, X, X, X, S
Plasma Gun	X, X, X, X, A, A, A, S
3 Way Gun	X, X, X, X, A, A, B, S
Homing Gun	X, X, X, X, A, A, B, S
Bubble Gun	X, X, X, X, A, B, A, S
Nuke Gun	X, X, X, X, A, B, X, S
Teleport Mucus Bomb	X, X, X, X, B, B, B, B
Effetti Vari	A, A, B, A, A, X, B, S
Effetti Vari	A, A, B, A, A, Y, B, Y
Continues	Y, S, Y, B, X, B, X, B
Invincibilità	A, A, X, A, L, R, R, L
Livello 2a	L, R, A, B, X, L, R, A
Livello 2b	D, R, A, B, X, L, R, A
Livello 3	A, B, X, L, R, L, A, B
Livello 4	U, B, X, L, R, D, A, X
Livello 5	U, D, X, A, B, Y, L, R
Livello 6	A, B, X, A, B, X, L, R
Livello 7	A, X, L, R, X, L, R, L
Livello 8	X, X, D, D, A, L, R, L
Livello 9	A, B, X, L, L, R, L, R
Livello 10	A, B, X, L, L, L, L, R

THEME PARK

SUPER NES

Ricerca Completata

Corre voce che premendo ripetutamente il tasto "Y" mentre si costruisce il parco, il consulente salti fuori e faccia sapere che tutta la ricerca per quel particolare paese è stata completata. Simpatico l'ometto, vero?

LA GUIDA DONKEY KONG COUNTRY 2 DIDDY'S KONG QUEST
THE FINAL CHAPTER

Ormai lo scontro con l'ultimo boss si avvicina a passi da gigante. L'atmosfera è calda, molto calda, ed i nostri giovani oranghi stanno affilando le loro banane in vista dell'ultima prova! Anche questa volta, Super Console è pronta a fornivi un resoconto preciso e puntuale sulle gesta dei nostri piccoli amichetti pelosi grazie ad una attenta cronaca dalla quale potrete estrarre utilissime informazioni e spunti che potranno essere utilizzati per arricchire i vostri temini scolastici. See you later alligator!

N.B.
Prima di lanciarvi nella vostra impresa, fate una piccola deviazione verso le pagine dei trucchi dove potrete trovare (James Bond permettendo) un bel cheat grazie al quale potrete incamerare tutti i 75 Krem Coins senza grossi problemi. Questo vi consentirà di avere accesso agli ultimi schemi del gioco, meglio conosciuti con il nome di Lost World!

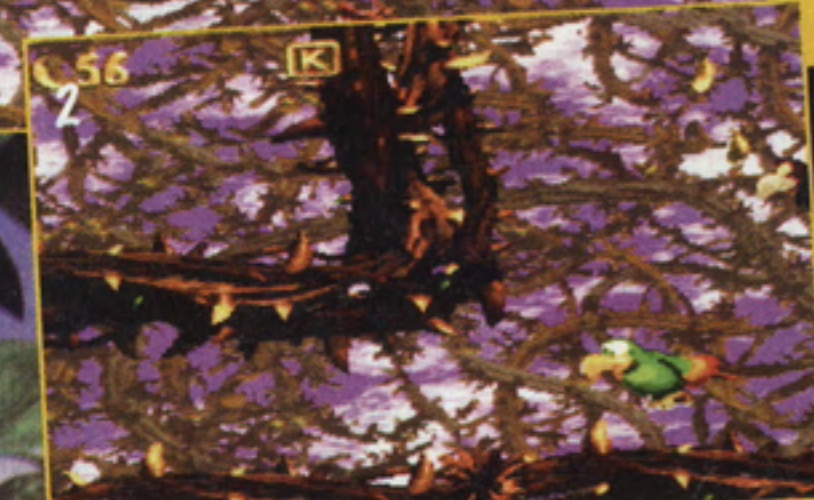
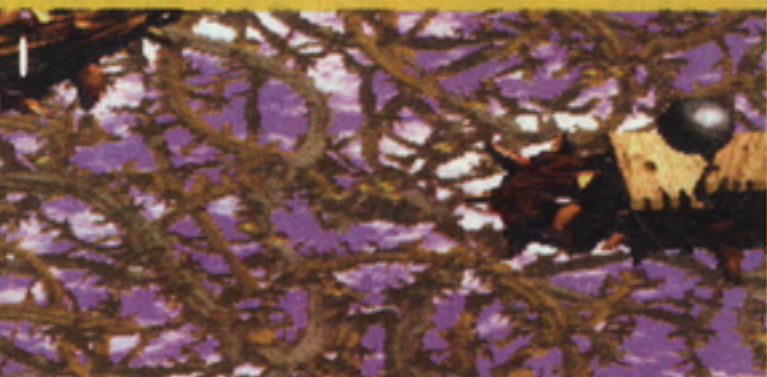
THE FLYING KROCK

SCREECH'S SPRINT

CANNON BALL!
Quando giungete su questa piattaforma, grabbate il vostro partner e poi lanciatelo verso la sporgenza lì vicina. Una volta giunti a destinazione, raccogliete la boccia d'acciaio che, una volta piazzata nel cannone, vi consentirà di avere accesso all'ennesimo schermo bonus.

1

2

3

WOW!
Subito dopo la lettera "K", volate attraverso il buco. Da qui potrete avere accesso ad un barile segreto che vi catapulterà in un bel calderone!

HERO COIN
Una volta giunti qui, dovreste essere in grado di vedere una freccia composta da banane che punta verso il basso. A questo punto, volate attraverso il buco situato nell'angolo in alto a destra dello schermo; potrete così recuperare l'ennesimo Hero Coin.

K.ROOL HIMSELF

Il vostro obbiettivo in questo schermo è quello di riuscire ad evitare gli attacchi di K. Rool fino a quando la palla di cannone non farà il suo trionfale ingresso sullo schermo. Quando ciò accade, raccogliete la boccia ed aspettate fino a quando il malefico K. Rool non inizierà a mettere in mostra la sua arma. Ora lanciate la palla nel barile in modo da bloccare il fucile che sparerà contro K. Rool danneggiandolo.
L'unico consiglio che posso darvi per superare questo schermo è quello di restare il più possibile al centro dello schermo.

1

2

Una volta che avrete lanciato la palla di cannone nel Blunderbuss, K. Rool farà fuoco per 2 volte (ma senza grosso successo); tuttavia fate attenzione perché, al terzo tentativo, il malefico riuscirà a risspararvi contro la vostra boccia.

La tecnica più efficace per riuscire a superare questo schermo è quella di stare tra le mazze ferrate per poi saltare oltre K. Rool non appena il malefico vi caricherà. Una volta che avrete ripetuto questo procedimento per ben 3 volte, spariranno gli aculei da una delle 2 sfere che potrà essere presa e lanciata nel fucile di Rool.

4

Dopo un primo conteggio per atterramento (mica avrete creduto di riuscire ad eliminarlo così facilmente vero?), il malefico K. Rool comincerà a spararvi contro una quantità di palle di cannone semplicemente smodata. Cercate di evitarle fino a quando il barile non farà nuovamente la sua comparsa dal cannone. A questo punto avvicinatevi e poi saltateci sopra: libererete così un'altra bella boccia d'acciaio. Ora non vi resterà altro da fare che raccogliere la piccola sfera e rilanciarla nel cannone.

5

Per evitare le palle di cannone rotanti, posizionatevi il più vicino possibile a K. Rool. Così facendo, eviterete di essere colpiti alle spalle da una sfera quando indietreggerete.

Non appena avrete saltato i tre sbuffi di fumo, K. Rool comincerà a muoversi verso di voi. Una volta che vi avrà sorpassato, il maledetto comincerà a sparire lentamente. Una volta che è totalmente svanito, passate a Dixie e, non appena lo sentite arrivare (potrete udire i suoi passi), spiccate un bel balzo e svolazzate fino a quando il malefico non vi avrà sorpassato.
N.B. Molto probabilmente sarete costretti a sacrificare uno dei 2 pischelli per poter sconfiggere K. Rool. Il mio personale consiglio è quello di salvaguardare maggiormente la cara e dolce Dixie in quanto le sue doti di agilità e di abilità in volo sono nettamente superiori a quelle del suo esimio "collega"!

COME SPIEGATO NEL NUMERO SCORSO, L'INGRESSO DI OGNI LIVELLO VI COSTERÀ LA BELLEZZA DI 15 KREM COINS. COSÌ, PER POTER AVERE ACCESSO A TUTTI I LOST WORLD DOVRETE ATTIVARE IL CODICE PER POTER RACCOGLIERE I KREM COIN INCRIMINATI.

THE LOST WORLDS

JUNGLE JINX
LOCATION - CROCODILE CAULDRON

BANANA JOE
All'inizio del livello, saltate nell'angolo in alto a sinistra per rimpinguare la vostra scorta di banane.

CHE HAI CENTO LIRE?
A questo punto lanciate il vostro compagno in alto, oltre i 2 Zingers; farete così vostro l'ennesimo Banana Bunch Coin!

IL BARILE DELL'AMORE
A questo punto switchate su Dixie e poi cominciate a volteggiare verso sinistra. Sorpassate la lettera "O" ed infilatevi nel solito barile bonus. A questo punto dovreste essere in grado di raggiungere l'ennesimo Hero Coin senza grossi problemi.

BLACK ICE BATTLE
LOCATION - KREM QUAY

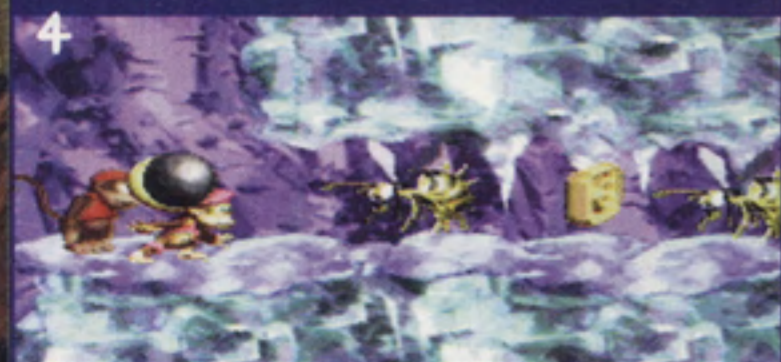
CHE DUE BALLOON!

Giunti a questo punto, percorrete il pendio che si trova alla vostra destra, dopo di che spiccate un bel balzo alla vostra sinistra in modo da sorpassare lo Zinger ed atterrare sull'ennesima piattaforma. Evitate qualsiasi contatto con il malefico Klobber e, non appena ne avrete la possibilità, dirigetevi verso i palloni per incamerare altre 2 preziosissime vite.

LIFE CHEST

A questo punto risalite la scarpata che si trova alla vostra destra, evitate il Klobber e poi raccogliete il Life Balloon che si trova nella cassa.

BANANA-RAMA

Una volta che avrete raggiunto i muri di ghiaccio, lasciatevi cadere lungo lo scivolo che si trova alla vostra destra; potrete così impossessarvi dell'ennesimo Banana Coin.

FICUS!

Una volta che sarete entrati in possesso della palla di cannone, scendete il pendio, sorpassate Klampon, e poi continuate a camminare fino a quando non vi verrete a trovare nella stessa posizione della foto. Una volta qui, prendetevi cura degli Zingers avvalendovi dell'ausilio della vostra preziosissima boccia e poi fate rotta (sempre con la "piccola" sfera in saccoccia) verso la fine del tracciato. Una volta giunti al termine di questa scarpinata, controllate il vostro intermedio, le pulsazioni e poi saltate nella bocca del cannone: avrete così accesso ad un esilarante bonus game!

KLOBBER KHAOS
LOCATION - KRAZY KREMLAND

BANANA COIN

All'inizio del livello, dirigetevi verso l'angolo in alto a sinistra; potrete così raccogliere l'ennesimo Banana Coin.

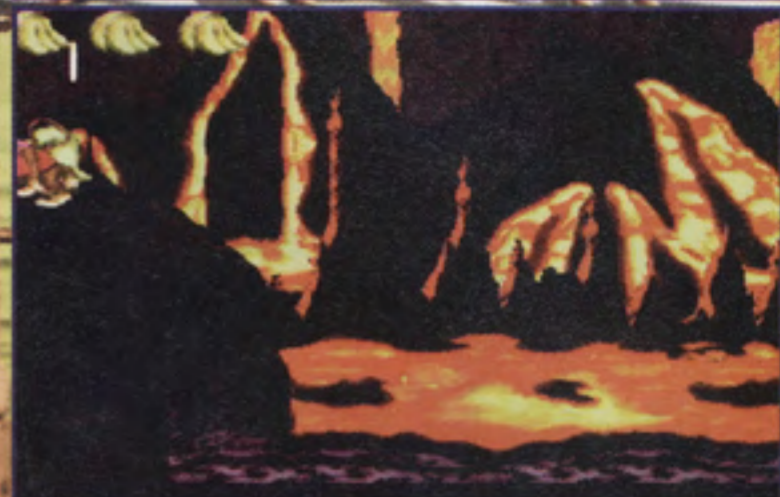
LETTERA K

Una volta che avrete raggiunto il primo Klobber giallo, cominciate a balzellare da una piattaforma all'altra fino a quando non raggiungerete la sommità dello schermo. Da qui, oltre a godere di un fantastico panorama, potrete anche impossessarvi di una utilissima lettera per rendere un pochino più pingue il vostro misero alfabeto!

BANANA

Altro giro, altra banana. Alla fine del livello lanciate il vostro partner verso la banana che si trova nell'angolo in alto a destra dello schermo. Avrete così accesso ad un bonus round segreto nel quale potrete recuperare il mitico, l'indistruttibile, l'inarrivabile, l'immarcescibile Arcade Coin!

FIERY FURNACE
LOCATION - GLOOMY GULCH

Per uno strano caso del destino, questo livello risulta piuttosto semplice e lineare. Non sono infatti presenti ostacoli particolarmente ardui da superare né, tanto meno, nemici particolarmente potenti: insomma, una vera e propria passeggiata di salute!

BANANE!!!

All'inizio dello schermo fate una bella visitina all'angolo in alto a sinistra dello schermo: vi troverete così a vagare in mezzo ad un vero e proprio mare di banane!

LETTERA G

Una volta che avrete raggiunto la piattaforma con i 2 Cat O' Nine Tails, eseguite una rapida finta di corpo e poi scattate verso la sommità della piattaforma. Qui potrete rifarvi di tutte le vostre fatiche incamerando la lettera "G".

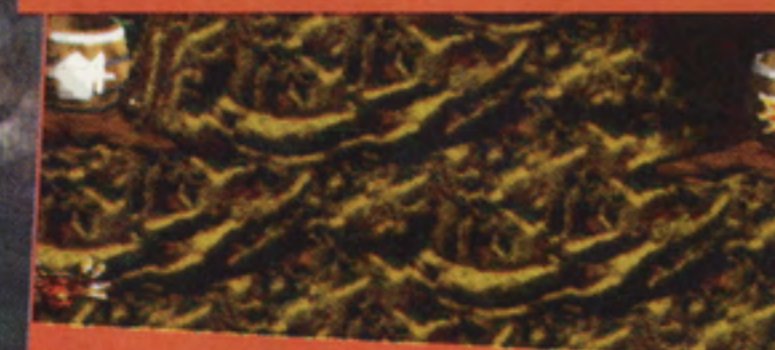
BONUS

Lasciate che il Cat O' Nine Tails vi prenda e vi scaraventi in aria in modo da riuscire ad entrare nell'ennesimo barile bonus. Qui potrete recuperare un bell'Arcade Coin che potrà essere speso nella vostra sala giochi preferita!

ANIMAL ANTICS
LOCATION - K.ROOL'S KEEP

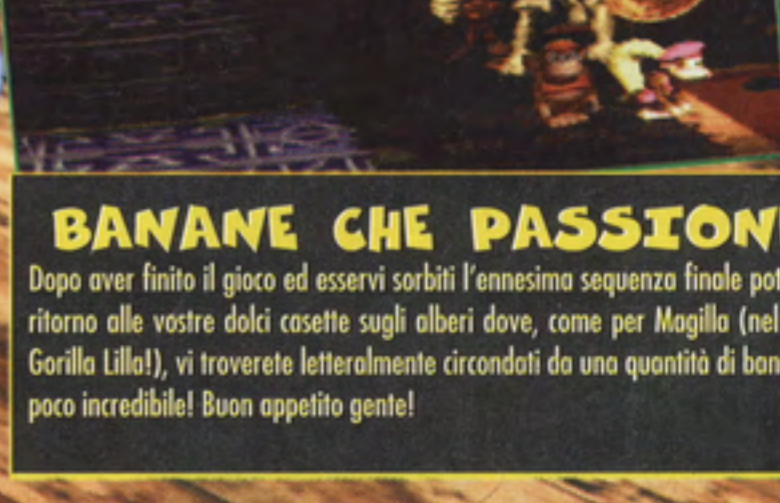
DK BARREL
All'inizio del livello dirigetevi verso l'angolo in alto a sinistra dello schermo. Qui potrete dare libero sfogo ai vostri istinti animaleschi più repressi facendo a pezzi un bel DK Barrel!

MA CHE HAI DA (EN)GUARDARE?
Una volta che vi sarete trasformati in Enguarde, prendete il vostro bel nasello e fate rotta verso i bassifondi dello schermo. Una volta che avrete raggiunto le zone più malfamate del gioco, fatevi una nuotatina verso sinistra dove, dopo aver attraversato il muro, potrete raccogliere una bella lettera "O" oltre ad un utilissimo set di banane!

SQUITTER
Una volta che vi trovate nella sezione di Squitter, balzate nell'angolo in alto a sinistra dello schermo; avrete così accesso all'ennesima collezione di banane autunno/inverno! Insomma, un vero e proprio pret-a-manger!

BONUS BARREL
Una volta che avrete raggiunto il barile contrassegnato da una freccia, spiccate un bel balzo e posizionatevi sulla piattaforma che si trova li vicino. Da qui potrete individuare un barile all'interno del quale potrete trovare il solito, immancabile, Hero Coin.

PASSAGGIO SUPER SEGRETISSIMO
Una volta giunti qui, eliminate i 2 Zingers e poi fatevi un bel giretto tra le liane che si trovano dietro di loro. Avrete così la possibilità di incamerare una vasta serie di bonus ed altre amenità varie.

FINAL BOSS
IL BOSS DEL QUARTIERE
LOCATION - K.ROOLS KEEP

1, 2, 3, 4, 5, 6
Mi spiace ragazzi, sono davvero desolato ma purtroppo non esiste una tecnica od un trucchetto particolare con cui riuscire ad eliminare il boss di fine gioco. Il massimo che posso dirvi è di cercare di rimanere il più possibile al centro dello schermo (non fatevi mai chiudere in un angolo!) in modo da riuscire ad evitare senza grossi problemi (si fa per dire) gli attacchi del caro K. Rool. Poi, una volta che il malefico ha terminato anche la sua ultima carica, tenetevi forte e cercate di resistere fino a quando non vi verrà sparato contro un barile. Quando ciò accade, saltateci sopra e poi lanciate la palla di cannone contro K. Rool e... Ta-da! Avrete completato il gioco! Tutti a casa gente!

BANANE CHE PASSIONE
Dopo aver finito il gioco ed esservi sorbiti l'ennesima sequenza finale potrete fare ritorno alle vostre dolci casette sugli alberi dove, come per Magilla (nel senso di Gorilla Lilla!), vi troverete letteralmente circondati da una quantità di banane a dir poco incredibile! Buon appetito gente!

Ancora una volta il destino vi ha condotti indietro, verso il reame di Parmecia e, soprattutto, verso il vostro edicolante di fiducia dal quale avete ricevuto, come da un moderno stregone, la mappa per svelare un'altra parte dei segreti racchiusi in questo Shining Wisdom. Grazie a quest'ennesima parte della nostra guida totalissima globale riuscirete a mettere le mani sulle ultime orb grazie alle quali sarete in grado, in un futuro non molto remoto, di portare a termine questa fantastica avventura. Animo gente: il peggio deve ancora venire!

a cura di Fabio "Yamato" Ravetto

SALTA CHE TI PASSA

La sezione successiva che vi troverete ad affrontare è costituita da un labirinto che è situato nell'angolo in alto a destra della mappa. Per raggiungerlo dovrete recarvi davanti all'ingresso della Lost Forest e, una volta qui, dirigervi in alto a destra. Vi ritroverete così in una stanza dalla quale potrete prendere 3 diverse direzioni. Prendete il sentiero di destra e correte sulle piattaforme cadenti fino a quando non raggiungerete una parte di terreno un pochino più solida. A questo punto, sorpassando anche il secondo sentiero composto da mattonelle cadenti, potrete impossessarvi della ennesima Pink Orb. Fatto ciò, tornate indietro e scavate con i Mole Gloves sul piccolo quadrato di sabbia.

Scavate nel punto mostrato nella foto e poi fate un bel tunnel verso il muro.

Proseguite fino a quando ne avrete la possibilità: verrete così in possesso di una bomba. Ora dirigetevi in basso, verso la fine del piccolo passaggio e qui fate saltare la roccia. Equipaggiatevi poi con gli Heavy Boots e con la Freeze Orb ed utilizzatela per congelare le varie bombe. Fatto ciò, raccogliete una delle bombe che avete congelato e portatela fuori dal passaggio facendo rotta verso la bocca del ciclope. Una volta qui, tirate la bomba. Ripetete il procedimento per 2 volte: potrete così impossessarvi della chiave blu. Ora tornate indietro, congelate un'altra bomba ed utilizzatela per tenere premuto lo switch. Aprite la porta e il sentiero più stretto: vi troverete così al punto di partenza.

Congelate la bomba prima di depositarla sul pulsante e poi preparatevi ad una bella corsa.

Ora correte lungo i nastri trasportatori facendo attenzione a non cadere (alla fine si trova una porta che potrete aprire con la chiave blu); vi ritroverete così in una stanza piena d'acqua. Controllate bene il fondale: dovreste essere in grado di vedere un piccolo quadrato colorato in modo diverso. Una volta che lo avrete individuato, dirigetevi sopra e poi, una volta che vi sarete equipaggiati con la Freeze Orb e gli Heavy Boots, lanciate il Freeze Shower. Così facendo, congelerete tutta l'acqua che si trova nella stanza e sarete in grado di passare.

Equipaggiatevi con gli Heavy Boots e con la Freeze Orb. Fatto ciò non vi resterà altro che congelare l'acqua.

Dirigetevi verso il terreno solido che si trova nella zona in basso a destra della mappa dove potrete ammirare tutta una serie di blocchi di sabbia. Scavate nel blocco mostrato nella foto e continuate la vostra opera fino a quando non raggiungerete una stanza piena zeppa di sabbia.

Scavate qui e poi apritevi la strada andando in alto, a destra, in basso ed ancora a destra; raggiungerete così un bella stanza segreta.

Utilizzando i Mole Gloves e scavando attraverso tutti i sentieri di sabbia, potrete individuare una serie di piccole stanze nelle quali si trovano una gran quantità di forzieri e power-up. La stanza che si trova in alto a destra è particolarmente importante in quanto contiene un pulsante segreto che apparirà solo quando ci passerete sopra. Inoltre, in questa zona si trova un'altra chiave blu che deve essere assolutamente recuperata. Una volta che avrete recuperato tutti gli oggetti ed avrete attivato il pulsante, potrete avere accesso alla zona che si trova a destra della sezione di sabbia (in precedenza era bloccata da degli aculei) dalla quale potrete raggiungere l'ennesima pozza d'acqua. Ancora una volta utilizzate il potere della Freeze Orb per congelare l'acqua e poi dirigetevi verso l'angolo in basso a sinistra prima di prendere la via per il livello successivo. Vi troverete così di fronte ad un pulsante sul quale deve esser depositato un peso. Fate quindi rotta verso la parte destra della stanza; qui congelate l'ennesima bomba e poi depositatela sul pulsante incriminato. Fatto ciò, entrate attraverso la porta: vi troverete così all'interno di un altro stagno. Equipaggiatevi con le Magical Hand e con la Spark Orb e caricatele in modo da avere un scintilla sopra la vostra testa. Fatto ciò, tirate la scintilla attraverso l'anello in modo da farlo scomparire e quindi

Parte Terza

prendete il sentiero. Ripetete il procedimento per tutti con tutti gli anelli nei quali vi imbatterete, quindi uccidete tutte le creature che si trovano nella stanza con la porta bloccata in modo da aprirla ed, infine, eliminate anche gli ultimi 3 anelli per impossessarvi anche delle Jump Shoes.

IL LABIRINTO DI FUOCO

Una volta che sarete entrati in possesso delle Jump Shoes, dirigetevi verso l'albero millenario e poi andate in basso subito dopo il piccolo taglio per il Labirinto di Sabbia e quindi saltate il buco. Procedete attraverso le rocce ed entrate nel Labirinto di Fuoco. Una volta dentro, lasciatevi cadere nel piccolo burrone alla vostra sinistra, saltate oltre il buco e poi scendete le scale che si trovano nell'angolo in basso a sinistra. Una volta scesi, dirigetevi a destra, oltrepassate l'acqua e poi saltate giù dal piano, quindi dirigetevi prima a destra e poi in basso. Passerete così di fronte ad un'enorme pozza d'acqua e ad un forziere. Posizionatevi sul bordo dell'acqua e congelate il tutto in modo da poterlo attraversare. Proseguite andando sempre avanti e, una volta che avrete oltrepassato il ponte, salite le scale. Attraversate tutto il primo piano e quando vedete il buco alla vostra destra dirigetevi a sinistra, saltate il burrone e poi scendete le scale. Una volta giù andate a destra, oltre la cintura di nastri semoventi, e poi in basso saltando da un buco all'altro fino a quando non giungerete di fronte all'ennesima rampa di scale. Una volta saliti, dirigetevi a destra ed impossessatevi del forziere che si trova al centro della caverna. Dovrete essere molto veloci e tempestivi e questo perché le piattaforme che si trovano davanti e dietro al forziere cadranno pochi secondi dopo il vostro passaggio.

Il forziere con le chiavi è uno degli oggetti più importanti di tutto il gioco.

A questo punto passate sopra al pulsante; così facendo aprirete una porta che vi condurrà all'interno di una stanza dove si trovano alcuni blocchi di sabbia. Se scavate verso l'alto partendo dal blocco situato nell'angolo in alto a sinistra della stanza vi ritroverete addosso un bel power up. Fatto ciò tornate indietro verso la scale dalla quale siete saliti e fate nuovamente rotta verso i nastri trasportatori. Questa volta dirigetevi a destra e scivolate sotto i bastoni che si trovano nella stanza adiacente quindi saltate oltre il buco e scendete le scale; vi troverete di fronte all'ennesima porta che potrà essere aperta con la chiave blu. Una volta dentro preparatevi ad affrontare il boss!

Non ho mai sopportato il caldo! Meglio dare una bella rinfrescatina all'ambiente, voi che ne dite?

Per sconfiggere Gueid avrete bisogno di molto tempo e, soprattutto, di un sacco di pazienza. Il malefico infatti evocherà una interminabile serie di palle di fuoco che, dopo aver preso il volo, si dirigeranno verso di voi con fare alquanto minaccioso. A questo punto tutto quello che dovrete fare non sarà altro che congelare le sfere, raccoglierle con i guanti e quindi rispedirle al mittente. Per far ciò, avrete bisogno di una notevole dose di tempismo per cui state molto attenti. Una volta che avrete sconfitto Gueid, potrete mettere le mani sulla Blaze Orb e, fatto ciò, non vi resterà altro che usare una delle vostre Angel Wings per poter tornare sani e salvi all'inizio del livello. Una volta qui, equipaggiatevi con la Blaze Orb e con i Power Glove e poi prendete il primo passaggio alla vostra destra (quello bloccato da un pezzo di ghiaccio). Usate il Fire Dragon per distruggerlo e poi scendete. Sorpassate il buco ed impossessatevi del Record Book. Fatto ciò, salite, distruggete un altro blocco e poi fate rotta verso sinistra per prendere tutti gli specchi più importanti.

IL VILLAGGIO DEGLI HOBBIT

Non appena siete entrati, fate rotta verso la fonte situata nell'angolo in alto a destra dove potrete rimpinguare le vostre riserve di energia. Fatto ciò, parlate con il soldato che vi racconterà alcune cose interessanti sulla fontana. Ora dirigetevi verso lo stagno che si trova nella zona in alto a sinistra del villaggio e preparatevi ad affrontare una delle sezioni più difficili di tutto il gioco. Una volta che sarete entrati nel labirinto infatti il vostro sistema di controllo (destra e sinistra) verrà invertito. Tuttavia se una volta dentro vi dirigerete prima in alto, poi oltre la porta alla vostra destra ed, infine, in basso dovreste venire a trovarvi all'interno di una stanza con il pavimento composto da vari colori. Qui, ogni volta che userete lo specchio, l'intero livello verrà invertito riportando alla normalità i vostri comandi. Sfortunatamente altre parti di questo schermo vi costringeranno a cambiare più e più volte l'andamento del livello per cui, da questo momento in poi, questa locazione sarà indicata con il nome di "Stanza Riflettente".

Ecco l'interno della fantomatica Stanza Riflettente.

Con il livello in condizioni normali, dirigetevi a destra attraverso 2 stanze e poi verso l'angolo in alto a destra della stanza per raccogliere l'ennesima bomba. Fatto ciò, portate rapidamente il terribile ordigno verso la porta marrone in modo da farla esplodere. A questo punto tornate nella Stanza Riflettente e usate lo specchio. Ora uscite e, anche se dovete andare nella stessa stanza (ricordatevi che ora è tutto invertito), dirigetevi a sinistra fino a quando non raggiungerete la stanza con gli aculei. Qui andate davanti alla faccia che sputa fuori le bombe. Congelatene una e portatela rapidamente nella parte alta della stanza ed utilizzatela per far esplodere la porta con l'occhio. Ora entrate nella stanza successiva e ripetete lo stesso procedimento; avrete così accesso ad una locazione all'interno della quale potrete trovare un forziere che contiene delle utilissime erbe curative. Una volta che avrete recuperato il tutto, uscite dalla stanza con il forziere e poi prendete l'uscita che si trova sul muro a destra nella stanza successiva. Camminate attorno agli aculei e dirigetevi verso un'altra faccia che sputerà 3 grosse bombe non appena le andrete vicino.

Camminate vicino alla bocca per far apparire 3 belle bombe.

In questo gioco le porte esplodono che è un piacere!

Rapidamente, prendete uno degli ordigni e fate saltare la porta che si trova nelle immediate vicinanze. Fatto ciò, entrate e poi dirigetevi verso destra in modo da recuperare una utilissima Angel Wing. A questo punto fornate all'interno della Stanza Riflettente e, dopo aver ribaltato il tutto ancora una volta, tornate all'interno della stanza che abbiamo appena menzionato (ricordatevi che le direzioni sono invertite): potrete così mettere le mani su di una vasta serie di gadget, il più importante dei quali è la Super Chiave Blu. Una volta che l'avrete fatta vostra, ritornate nella Stanza Riflettente, ricambiate ancora tutto e poi, una volta fuori, andate in alto. Qui prendete un'altra bomba dalla bocca che si trova proprio davanti a voi e poi portatela verso la porta che si trova sulla destra della stanza. Abbattetela. Fatto ciò, riportate il tutto alla normalità ritornando ancora nella Stanza Riflettente e poi fate rotta verso sinistra e quindi in alto. A questo punto dovreste trovarvi all'interno di una stanza con un ponte alla vostra sinistra. Picchettatelo in modo da evitare che crolli al vostro passaggio, e quindi raccogliete una delle bombe che la bocca sputacchia in continuazione e poi fate saltare la porta adiacente. A questo punto la porta che si trova nella parte lontana a sinistra della stanza dovrebbe aprirsi (sempre che abbiate ancora con voi la Super Chiave Blu) e così potrete finalmente andare ad affrontare Karry.

Una volta che avrete l'ultima chiave blu, potrete far rotta verso questa stanza.

Ad un primo impatto, Karry potrebbe sembrare un avversario piuttosto ostico, tuttavia, conoscendo le giuste tattiche, dovreste riuscire ad eliminarlo piuttosto facilmente. Tanto per cominciare, equipaggiatevi con le Jump Shoes e, non appena la dolce pulzella inizia a far roteare la sua mazza ferrata, cominciate a saltare. Rimanete sulla difensiva fino a quando la ragazza non lancerà la sua catena e, a quel punto, switchate rapidamente sulla spada e colpitela fino a quando la fanciulla non deciderà di ritirare la sua mazza ferrata. Fatto ciò, rimettetevi le Jump Shoes e ripetete il procedimento fino a quando non avrete eliminato anche questo ennesimo boss. Una volta che lo avrete sconfitto, verrete trasportati indietro nel villaggio degli Hobbit da dove potrete far rotta per lo schermo successivo.

Quando Karry comincia a far volteggiare la sua mazza voi indietreggiate e poi mettetevi a saltellare

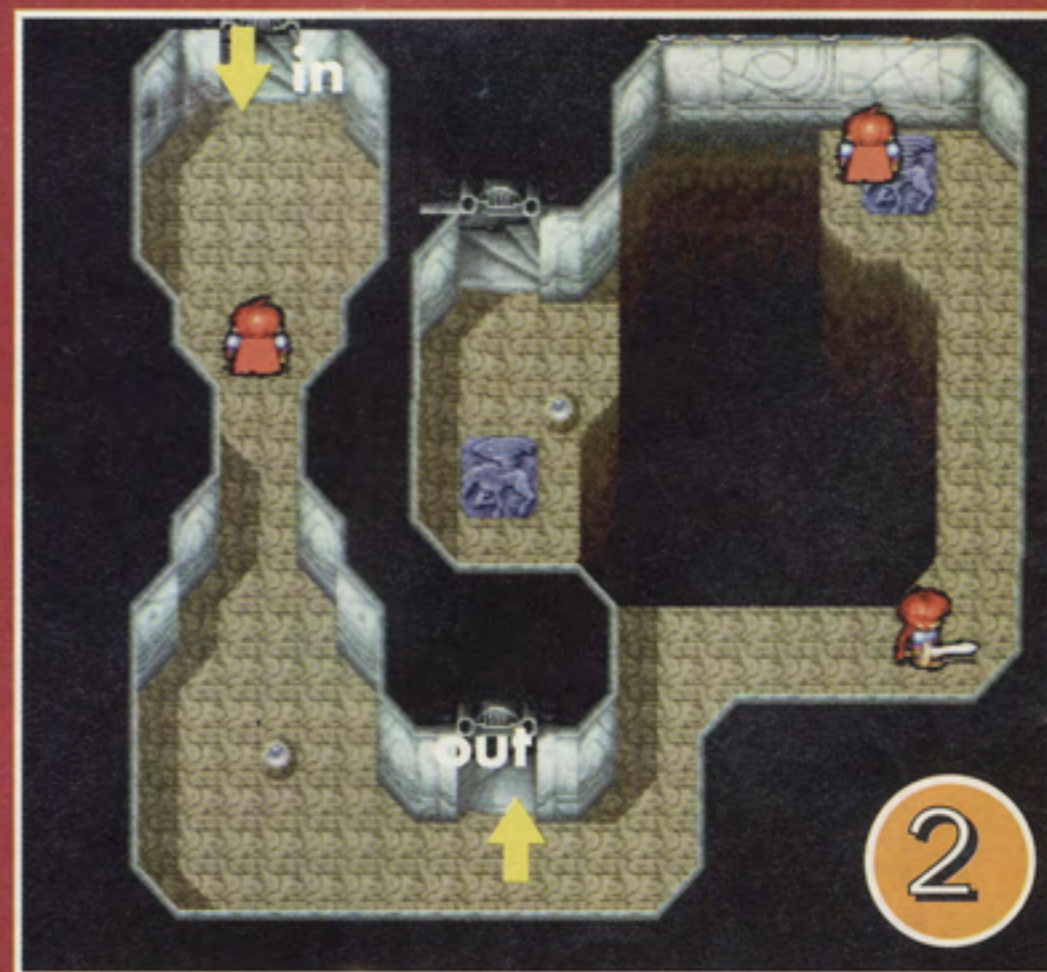
Una volta che la donzella è andata a vuoto con il suo colpo, potrete finalmente passare al contrattacco.

IL VILLAGGIO DEGLI HOBBIT PARTE 2

Una volta che sarete tornati al villaggio, ispezionate tutte le case e parlate con tutta la gente che riuscirete ad incontrare. Fatto ciò, entrate nella casa del vecchio saggio del villaggio dove vi verrà dato in dono l'elmo di Pegasus. Esauriti tutti i convenevoli, uscite ed andate a rifocillarvi alla fonte e, nel caso possiate permettervelo, comprate una bottiglia dal baracchino che sta lì in zona. Fatto ciò, dirigetevi verso il Wind Labyrinth che si trova nell'area oscura sotto l'albero millenario.

Sinceramente avrei preferito un bel berretto di lana!

WIND LABYRINTH

Nonostante le sue grosse dimensioni, questo livello risulta piuttosto facile anche se avrete bisogno di una notevole dose di abilità nelle sezioni in cui vi troverete in volo. Il trucco è quello di tenere sempre un occhio sulle luci che lampeggiano quando vi state librando in aria. Infatti quando sono blu vuol dire che avete ancora un bel po' di tempo a vostra disposizione. Quando poi passano dal blu cielo al rosso tenue vuol dire che la vostra riserva di carburante sta per finire e che non vi resta più molto tempo, prima di cadere come delle belle pere cotte. Ovviamente, oltre a questi piccoli consigli, abbiamo preparato anche una serie di mappe grazie alle quali dovreste essere in grado di raggiungere il boss di questa sezione nel modo più rapido ed indolore possibile. Vi basterà infatti seguire i numeri sulle mappe per completare con successo anche quest'ennesimo livello.

Per eliminare questo boss avrete bisogno più di fortuna che di abilità vera e propria. Equipaggiatevi con l'elmo e con la Blaze Orb e cominciate a volteggiare sopra il vostro nemico. A questo punto tutto quello che dovrete fare non sarà altro che continuare a volare ed a scagliare fire ball verso il vostro avversario facendo ben attenzione a non atterrare mai. E' importante che riusciate a dirigervi verso la zona centrale dell'area di gioco visto che è qui che si concentra il maggior numero di icone di Pegasus. Infatti, se riuscirete a raggiungere questa sezione sarete in grado di volare virtualmente all'infinito.

La situazione comincia a farsi leggermente complicata.

Le fire ball sono, indubbiamente, l'arma migliore per annientare questo boss.

Ore la cose cominciano a farsi davvero interessanti! Lo scontro finale si sta avvicinando, purtroppo però vi toccherà aspettare ancora un mese prima di poter annientare definitivamente il malefico Seegia. Sorry!

LEGENDA

in	Questo è il punto da cui entrate nel livello.
out	Questo è il punto da cui uscite dal livello.

WALL $TREET

VENDO giochi per Super Nintendo: **Tiny Toons**, **FIFA International**, **Flashback**, **Blues Brothers**, **Terminator 2**, **F-Zero**, **Brutal**, **Nigel Mansell**, **Dragon Slayer**, **Micro Machines**, **Addams Family II**, **World Soccer 94**, **Alien 3**, **Samurai Showdown**, **Parodius**, **Super Aleste**, **Sonic Blastman 2**, **Super Metroid** e altri. Posso anche scambiarli con: **Final Fantasy 2-3**, **Soul Blazer**, **Breath Of Fire**, **Secret Of Mana**, **Chrono Trigger**, **Earthbound**, **Zelda**, **Secret Of Evermore**, **Brain Lord**, **Yoshi's Island** e altri. Inoltre scambio giochi per la Playstation: **Motor Toon GP**, **Destruction Derby**, **Wipe-Out**, **NBA T.E.**, **Ridge Racer**, **Street Fighter T.M.**, **Toshinden**.
- ALEXANDER; Tel. 0187/494145

VENDO causa militare console **3DO** (NTSC) con converter PAL, presa SCART, cavi stereo e i seguenti giochi: **Need For Speed**, **Slam 'n' Jam 95**, **Space Hulk**, **Wing Commander 3**, **Theme Park** e altri, al modico prezzo di £ 400.000 trattabili. Vendo i giochi anche separatamente, tutto come nuovo. Massima serietà.
- ANDREA; Tel. 0432/756529 (ore pasti)

VENDO per SNES (euro): **FIFA '96** vers. PAL (£ 85.000) e **Donkey Kong** vers. PAL (£ 75.000). Sono disposto a scambiarli con **Secret Of Mana** e **Illusion Of Gaia** vers. PAL. A chi acquisterà in blocco ambedue i giochi regalerò **B.O.B.** vers. PAL o **Street Fighter**. Annuncio sempre valido.
- ALESSANDRO ORSITTI; Tel. 0873/362941 (tutte le ore e tutti i giorni)

VENDO per SNES (euro): **Yoshi's Island** vers. PAL (£ 100.000), **Fatal Fury 2** vers. JAP più trucchi per i 4 personaggi finali (£ 50.000), **Street Racer** (senza scatola ma con istruzioni) vers. PAL (£ 65.000), **FIFA Soccer** vers. JAP (£ 45.000). Chi acquisterà due giochi riceverà in regalo **Super Mario World**. Annuncio sempre valido.
- ANONIMO; Tel. 0873/365393

VENDO console **Sega Master System II** più varie cartucce (**Robocop Vs. Terminator**, **Mortal Kombat II**, **S.C.I.**, ecc.) e **Commodore 64** modello nuovo con registratore e cavi, in blocco o separatamente. Prezzi favolosi!
- RICCARDO COGLIATI; Tel. 039/508012

VENDO Game Gear con alimentatore, TV Tuner e i giochi **Columns**, **Earthworm Jim**, **Castle Of Illusion**. Il tutto ancora imballato, due mesi di vita, a £ 260.000.
- ENZO; Tel. 0141/701842 (ore pasti)

VENDO console **Super Nintendo** (PAL) con 2 joypad, SCART originale, **Street Fighter II Turbo** (PAL), adattatore EURO/USA/JAP, a £ 160.000 (solo in blocco). Inoltre vendo i seguenti giochi per PSX: **Wipe-Out** vers. PAL (£ 60.000), **Destruction Derby** vers. PAL (£ 45.000), **Mortal Kombat 3** vers. PAL (£ 60.000), **FIFA Soccer 96** vers. PAL (£ 60.000). Vendo il tutto separatamente o in blocco a £ 220.000. Tutto il materiale è in condizioni perfette. Astenersi perditempo. Annuncio sempre valido.
- ANDREA; Tel. 089/232478

VENDO i seguenti giochi per Super Nintendo: **Breath Of Fire**, **Final Fantasy III**, **Ranma 1/2**, **Samurai Showdown**, **Super Street Fighter II**, **Sonic Blastman II**, **Super Metroid**, **Soul Blazer**, **Ultima**, **Micro Machines**, **Hulk**, **Blues Brothers**, **Alien 3**, **Legend**, **Page Master** e altri. Sono disposto anche a scambiarli con: **Bust Amove**, **Chronotrigger**, **Earthbound**, **Brain Lord**, **Yoshi's Island**, **Front Mission**, **Actraiser II** e altri. Inoltre compro e scambio giochi per la Playstation.
- ALEX; Tel. 0187/494145

VENDO console SNES con 15 giochi: **Super Bomberman 2** (£ 65.000), **Turtles In Time** (£ 50.000), **Sensible Soccer** (£ 65.000), **International Superstar Soccer** (£ 99.000), **Sparkster** (£ 70.000), **Secret Of Mana** (£ 85.000), **Megaman X** (£ 50.000), **Super Mario World** (£ 30.000), **NBA Jam T.E.** (£ 95.000), **Super SF II** (£ 85.000), **Street Racer** (£ 85.000), **Spider-Man** (£ 70.000), **Superman D&R** (£ 60.000), **Killer Instinct** (£ 130.000) e **International Super Soccer Deluxe** (£ 130.000). Vendo anche giochi per Game Boy. Scambio tutto quanto con una **Playstation** e giochi per essa.
- ALESSANDRO TRUFOLO, Via Galvani 42, 20013 Magenta (MI); Tel. 02/97290903 (dalle 14.00 alle 20.30)

VENDO i seguenti giochi per Super Nintendo: **Super Punch-Out**, **Demon's Crest**, **Megaman X**, **Nigel Mansell**, **Super Metroid**, **X Caliber** a £ 60.000 cadauno, e **Illusion Of Gaia** a £ 85.000. Prezzi trattabili. Tutti i giochi sono in perfette condizioni, completi di manuale e imballi originali.
- GIULIO; Tel. 02/6104738 (dopo ore 14.00, sabato e domenica esclusi)

VENDO per SNES la cartuccia **Super Mario All Stars** (PAL) o la scambio con **Super Mario World** o con **Action Replay 2** o ancora con **Mortal Kombat II**. Chi invece è interessato a comprarla sappia che il prezzo è di £ 65.000 trattabili. Vendo inoltre il gioco **World Heroes II** (USA) a £ 69.000 trattabili oppure lo scambio con **Fatal Fury Special** oppure con **Primal Rage** o ancora con **Killer Instinct**. Annuncio valido solo per la provincia di Cuneo.
- NICOLA STERPONE, Via Beppe Fenoglio 1, 12052 Neive (CN); Tel. 0173/67465

VENDO console **Megadrive** con 2 joypad (di cui uno a 6 tasti e l'altro col Turbo), presa SCART a sole £ 150.000 poco trattabili. Vendo inoltre le seguenti cartucce per Megadrive: **Gunstar Heroes** (£ 39.000), **Rocket Knight Adventures** (£ 39.000), **Power Athlete** (£ 18.000), **Fatal Fury** (£ 20.000), **Street Fighter II S.C.E.** (£ 31.000), **Micro Machines** (£ 30.000), **NBA Jam** (£ 19.000), **Sonic 3** (£ 39.000), **Sonic** (£ 5.000), **Fantasia** (£ 20.000), **NBA Jam T.E.** (£ 54.000), **Micro Machines 2** (£ 55.000), **Tiny Toons** (£ 29.000), **Acquatic Game** (£ 20.000), **Streets Of Rage 3** (£ 45.000).
- LUCA REGALBUTO, Via P. Rossi 15/3, 20161 Milano; Tel. 6464677 (verso cena)

VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi per Megadrive: **Mortal Kombat** (£ 45.000), **Sensible Soccer** (£ 50.000), **Sonic & Knuckles** (£ 75.000), **Toki** (£ 30.000), **Quackshot** (£ 30.000), **Robocop Vs. Terminator** (£ 40.000), **Chuck Rock** (£ 40.000), **Sonic** (£ 15.000). Cerco, sempre per Megadrive, **Mortal Kombat II** e **Street Fighter II S.C.E.** a £ 50.000.
- MATTEO FERRARIS, Via Belvedere 11, 13019 Varallo Sesia (VC); Tel. 0163/51785 (dalle 18.30 alle 19.30)

SCAMBIO cassette **Lemmings** e **Street Fighter II** per SNES.
- DANIELE; Tel. 0438/941320

CERCO a prezzi bassi i seguenti giochi per Sega Saturn: **Virtua Cop**, **X-Men**, **Vampire Hunter**, **Victory Goal**, **Sega Rally**, **Virtua Fighter**. Sono anche disposto a scambiarli con giochi per Playstation.
- ROBERTO DITALI; Tel. 085/959664 (ore serali)

COMPRO giochi usati per Playstation europea (PAL) come **Raiden Project**, **Actua Soccer**, **Doom**, **WWF**, **Wipe-Out**, **Rayman**, **Krazy Ivan**, **Discworld**, **Loaded**, **Twisted Metal**, **Rapid Reload**, **Warhawk**, **Starblade Alpha**, **ESPN Extreme Games**, **Theme Park**, **NBA Jam T.E.** e altri.
- ANDREA; Tel. 049/793421 (ore pomeridiane e serali)

attenzione!!!

La redazione di **Mega Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità. OK?

BOOKS
DIRE STRAITS
DIRE STRAITS
BOOKS
QUEEN
Queen

FUTURA MUSIC
HAMM '96
INTERVISTE
IN PROVA
FUTURA MUSIC
AC/DC
FUTURA MUSIC
AC/DC

MIDI
FUTURA MUSIC
THE POLICE
E STING

FUTURA
PUBLISHING